

Billiken

Se instala en tu cabeza

COMPU

www.billiken.com.ar

Taller de Lucas
Conocé
el monitor
por dentro

Curso
Word 2000
Periodismo
escolar

Internet
lotos
motoqueros

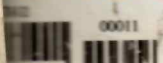
Beta Tester
e acerca
el día...

PAQUETE DE JUEGOS

Prince of Persia 3D
Barbie Deportes
Futbol mundiales ★ Euro 2000
Speed Punks
Y mucho más...

Reíte de los virus!

Ataque y estrategia



Sensacional éxito

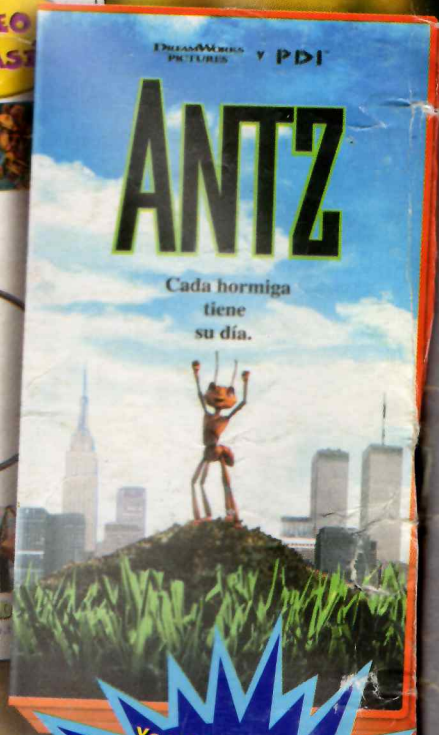
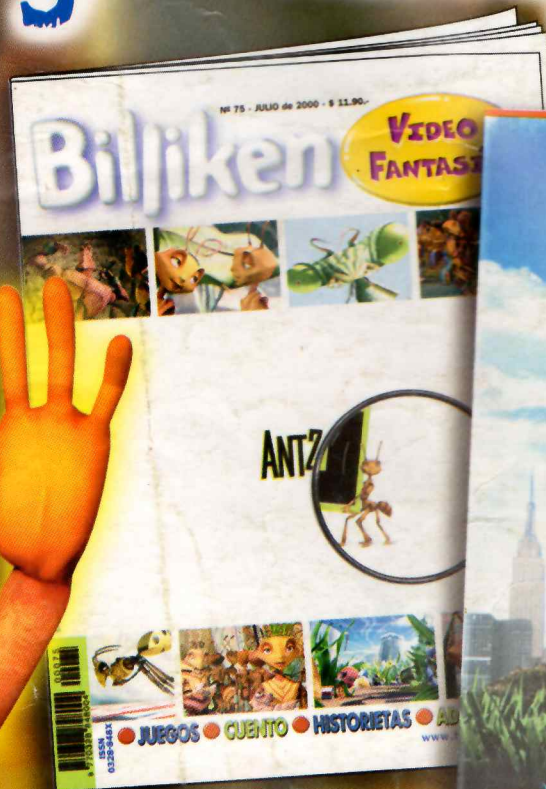
FONTAVALLOSA

ANTZ



Pedí esta peli.

¡Vas a sentir un gran hormigueo!



Billiken

VIDEO
FANTASIA

Tu nueva colección
de grandes éxitos

Ya está en los kioscos
la revista
+ el video
de regalo

DREAMWORKS
PICTURES

TM & © 1998 DREAMWORKS LLC. ALL RIGHTS RESERVED



¡Feliz Día del Niño! Es el último de este siglo. El próximo -ya siglo XXI- esperamos que sea aún mucho mejor para todos, más solidario, más humanizado y menos violento. Por eso, los convocamos a seguir, comenzar o afianzar esta tarea, es una cuestión que merece nuestra participación. Cada acción será tu aporte.

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

Sumario



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefa de Redacción:
Patricia Delmar

Editor periodístico:
Rubén Borlenghi

Colaboradores:
Diego Sasturain
Lorena Blázquez
Flavia Tomaello
Walter Adrián Duer
Carolina Urresti
Jorh
Juanjo Bruzza
Diego Stigliano
Leo Arias
Damian Zain
Marcelo Regalado
Alejandro Santana

Departamento de Arte
Director:
María Corina van Marrewijk

Coordinador: Gonzalo Policastro

Coordinador de Fotografía:
Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez
y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle
Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto
Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador:
Raúl Sgarimella

Gerente de Nuevos Negocios:
Carlos Biassoni

Jefa de Promoción y Publicidad:
Cristina Janon

Ejecutiva de cuentas:
Victoria De Lara

Administración
Director Administrativo Financiero:
Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:
Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:
Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires,
Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo
579, Código Postal 1307, Tel.:
4331-4591/99. PUBLICACION MEN-
SUAL. Revista, más CD Rom de rega-
lo \$ 7,90. Registro de Propiedad
Intelectual en trámite. Impreso en
Donnelley Cochrane Argentina.

Editorial Atlántida S.A., editora
de las revistas Billiken, Para Ti, Gente
y la actualidad, Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312



Buenos Aires
Agosto 2000
Número 11

página 6 Estrategia antivirus



Todo lo que tenés que saber
para defenderte
de los virus bromistas
y de email.

Curso Word 2000

Una clase especial de perio-
dismo escolar.

página 10

SPEEDBOAT Attack CD de regalo doble

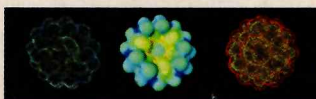
Speedboat Attack,
un juego de combate
a bordo de veloces lanchas
en diferentes escenarios
naturales. Regalo extra:
programas para visualizar
imágenes mientras
escuchás música.

página 14

página 16

Súper compus

Te presentamos a **Clementina**
que acaba de llegar
a nuestro país. Es poderosa
y además, ¡hace cuentas!



página 18

Taller de Lucas

Esta vez, te mostramos el interior
de un **monitor** y todos sus
secretos.

página 20 Ciberficción

Javier Ubieta
de 10 años nos escribe
un cuento titulado "Compu-
casera".



página 21

Libros on line

¿Existirá vida extraterrestre?
Esta pregunta fue motivo
de grandes cuentos y novelas,
como los de **Ray Bradbury**.
La Web nos amplía el tema.

On/Off Humor

Muchas cosas suceden alrede-
dor de la compu...

página 22

Ídolos en la Web



Tom Cruise nos sorprendió
nuevamente en **Misión:
Imposible 2**.
Aquí sus secretos.

página 30

página 38

Oficios & Compu

En Internet se hizo realidad
uno de los mayores sueños
de un hombre apasionado por
las **bicicletas**. Hoy
tiene su propia **Web** y su taller
va sobre ruedas.

Si tenés Mac...

A veces surgen imprevistos, y
para solucionar rápidamente
estos momentos frente a tu Mac,
van los **primeros auxilios**.

página 41

La Web al plato

La **pizza** sigue siendo preferida
por chicos y grandes. La Red te
brinda muchos datos sobre este
éxito... redondo.

página 42

Saber más con Internet

Motos y motoqueros en nume-
rosos **sítes** para fanáticos de los
modelos más rodados.



página 44

Cibermúsicos página 46

Sorprendete vos mismo
con los trucos que podés lograr.
Encendé tu equipo y probá...

Y además...

Beta Tester: (12)

¡Falta poco!

Canal Stop: (40)

Muy interesante

Diccio-Enter: (47)

Para memorizar

Cybershopping: (49)

Tu mercado

Llegó el cartero: (50)

¿Está tu carta?



24 Prince of Persia 3D

Mejores posibilidades en esta nueva versión de un verdadero clásico. Gráficos muy logrados en un clima más que sugestivo. ¡En guardia!



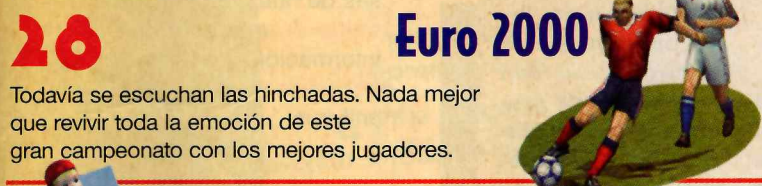
26 Superbike 2000

Todas las curvas en esta súper carrera de motos. Catorce modelos diferentes, todas para vos. Arrancá y ¡adelante!



27 Combate espacial

Con **Imperium Galactica II: Alliances** vas a poder transformarte en un poderoso líder del siglo XXVI. ¿Ya estás preparado? ¡Vamos allí!



28 Euro 2000

Todavía se escuchan las hinchadas. Nada mejor que revivir toda la emoción de este gran campeonato con los mejores jugadores.



29 Barbie, deportista genial

Esta chica sabe hacer de todo, ¿quién lo duda? En esta versión nos muestra sus habilidades en el deporte, y claro, es fantástica.

El turno de las consolas

Para **Sega**, un personaje que te hará divertir: Super Magnetic Neo. Los adoradores de **Nintendo**, tienen una gran aventura con Perfect Dark. Y los ultra prácticos que llevan la **Game Boy** a todas partes, ya no se pueden quejar, Pokémon Trading Card Game llega para ellos. Pero, hay para todos, los fanas de **PlayStation**, ya pueden practicar con Speed Punks. Puro karting.

30/31



¡Locura total para gamefanáticos!

34 La cueva del truco

Siguen aumentando las páginas más buscadas... Un espacio súper atrapante para vos y tus amigos.



DEFENDETE DEL ATAQUE
DE ESTOS MOLESTOS VISITANTES.
¡QUE SUS PELIGROSAS
INTENCIONES SE TRANSFORMEN EN
SIMPLES COSQUILLAS!

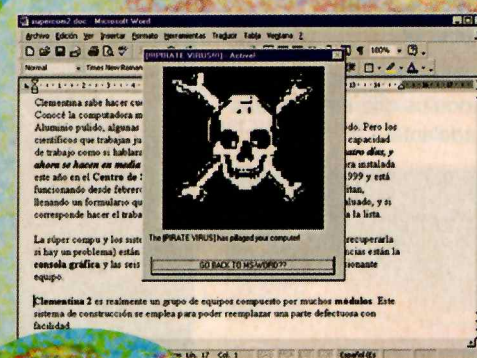


ataque al d.o.s.



Los virus informá-
ticos para PC apa-
recieron cerca de
1986. Uno de los
primeros se llamó
Brain, y además
de dañar el disco
de la máquina
¡daba la dirección
de una empresa
que lo reparaba!
Más tarde apare-

cieron otros virus
que mostraban
animaciones,
como el que se ve
en la pantalla de
arriba, denomina-
do **Ambulance**, y
que además de
pasear una tosca
ambulancia por
la pantalla, hace
sonar una sirena.

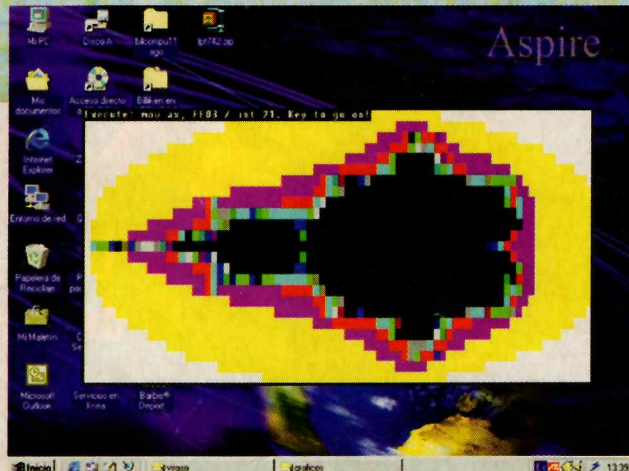


Macros de Word

Una herramienta
interesante del
programa **Word** son
los **macros**, listas
de órdenes que
pueden ejecutarse
para no repetir ta-
reas aburridas co-
mo poner direccio-

nes, nombres y
apellidos o la fir-
ma en un grupo de
cartas. Como son
muy fáciles de pro-
gramar, no tarda-
ron los diseñados
de virus en usar
los macros de Word
para programar
ataques escon-
didos. Este uno
de ellos, el **Pirata**.

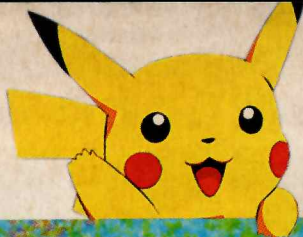
Un disquete con un nue-
vo jueguito **buenísimo** e
“inconsegurable”, la ver-
sión pirateada de un programa
profesional muy caro, un men-
saje de correo electrónico que
parece contener un mensaje
de un amigo. Cualquiera de
estas puede ser la puerta de
entrada para un virus informáti-
co. Es tan fácil tener la compu
infectada como pescarse una
gripe. Basta con bajar las defen-
sas de nuestra máquina, **des-
cuidarse** a la hora de cargar
información, o **no
actualizar** el
antivirus.



Entre los **programas
de computación dañinos**
(esa es una definición
de virus informático)
se destaca, **Tequila**
que muestra en pantalla
una serie de dibujos
geométricos hechos por
cálculo matemático. Podrá
parecer muy vistoso, pero
después te borra el disco.

dibujos peligrosos

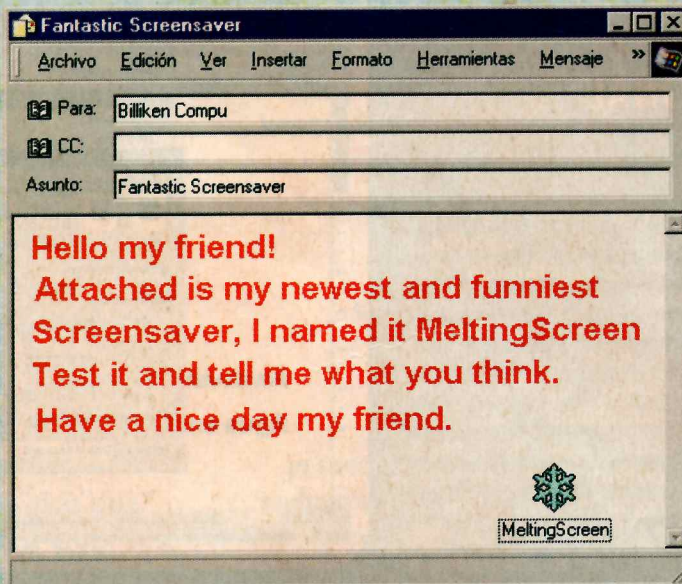




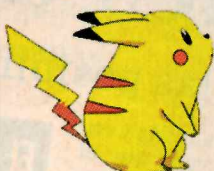
Ejecutables traicioneros

La imaginación de los diseñadores de virus parece inagotable, y siempre piensan en "engañar" a aquellos que buscan ofertas gratis y cómo conseguir algún programa sin pagar. Tal es el caso de los que fueron

víctimas de Melting Screen. Lo que vieron fue un email ofreciendo un fantástico salvapantallas, pero perdieron sus archivos.



Si a los chicos les gusta tanto Pikachu, no podía faltar el dañino Pika-A, un ejecutable que, mientras muestra imágenes copiadas del sitio web verdadero, carga archivos dañinos en tu computadora.



Between millions of people around the world i found you. Don't forget to remember this day every time MY FRIEND!

Visit us at <http://www.pikachu.com>

Socorro a tiempo

La mejor precaución incluye la **desconfianza**. No abrir ni ejecutar nada que no sepas qué contiene. Preguntá a quien te envió el archivo. Cuidado con los **antivirus: deben actualizarse periódicamente**. No podés pretender que tu antivirus del año anterior reconozca un virus del mes pasado, ¿verdad?

Te recordamos un servicio prestado por la empresa **Trend** de Argentina: si ingresas a www.antivirus.com.ar encontrarás el cartel **HOUSE CALL**. Allí un programa especial revisa tu compu a través de la Internet y elimina los archivos dañinos. Ojo: si tenés un disco rígido grande, la tarea puede llevar muchos minutos. Entre los antivirus que se venden en nuestro país también está el famoso **Norton**, de **Symantec**. Cualquiera de estas dos empresas entrega a sus clientes actualizaciones gratuitas periódicas, y otros fabricantes de antivirus tienen distribuidores en Buenos Aires. Sabiendo que son productos que cuestan menos de cien pesos, vale esta pregunta:

¿cuánto cuesta tu compu?



Por Rubén Borlenghi. Agradecemos la colaboración de Hernán Ambuster (Trend). Producción. Carolina Urresti. Agradecimiento a Fotos: Juanjo Bruza.

de Hernán Ambuster (Trend) imágenes de virus de Da

Illustr: De

Illustr: De

Últimas noticias

CÓMO HACER QUE LA REVISTA DE LA ESCUELA TENGA APARIENCIA PROFESIONAL

Tu equipo de trabajo está a cargo del periódico escolar y querés que sea la mejor edición del año. No te preocupes, no hace falta un máquina súper profesional o programas carísimos de diseño gráfico. Apenas necesitás prolijidad, buenas ideas y tu **Word 2000**. Comenzá por revisar el esquema de un diario para ver cómo se distribuye el material (texto e ilustraciones) en las

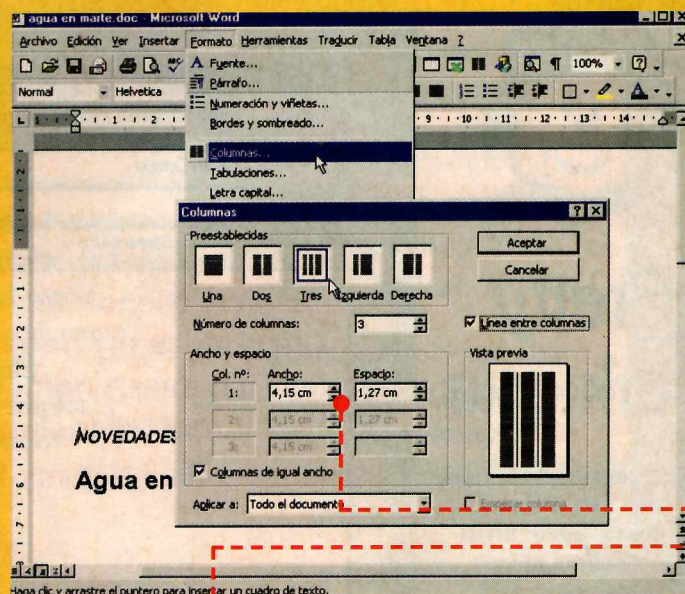
páginas. El **título** suele estar precedido por una **volanta** y seguido por una **bajada** o un **copete** (como siempre decimos, vale pedir aclaraciones en el cole...). El texto generalmente está separado en bloques que tienen **subtítulos**, y para facilitar la lectura el material se separa en **columnas**. No te dejes impresionar, es fácil. ¡Manos a la obra!

Rubén Borlenghi

prepará las columnas

Escribí el texto en Word de la manera acostumbrada. Luego ubicá el cursor en la primera palabra del cuerpo de la nota (que va después del título) y abrí el cuadro de

diálogo Columnas que está en el menú Formato. Allí podrás elegir la cantidad de columnas y ver en la ventana de vista previa cómo quedará el texto.



Cultura

Pág. 12/LA NACION

La agencia espacial norteamericana hará hoy un anuncio oficial

Una misión de la NASA hab enviado imágenes de agua

De confirmarse el hallazgo crecerán las posibilidades de que exis

Si Carl Sagan viviera, seguramente ensayaría una sonrisa: según trascendidos de la NASA, la nave Mars Global Surveyor -que desde 1999 orbita Marte- detectó indicios de agua líquida sobre el cuarto planeta del Sistema Solar.

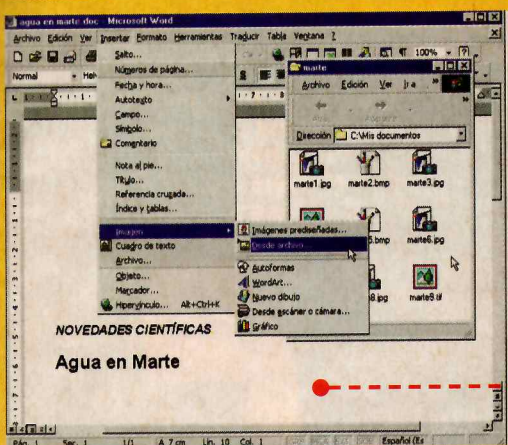
Pero su atmósfera es tan delgada y enrarecida que siempre se creyó que el agua no podría permanecer allí sin evaporarse rápidamente. Nadie se explicaba qué sucedió con las grandes cantidades de este líquido que, se supone, a partir de su relieve topográfico, cubrían buena parte de la superficie del planeta.

El planeta rojo

Es el cuarto planeta desde el Sol, el siguiente que se puede distinguir en el firmamento

Historia

Uno de los cinco planetas conocidos en la antigüedad. Marte era el dios romano de la guerra y el Estado



Colocá el cursor en el lugar del texto donde querés que quede ubicada la ilustración y usá la opción **Insertar - Imagen - Desde archivo**. El programa Word 2000 puede reconocer y usar fo-

tos o dibujos del tipo **BMP, JPG, GIF o TIF**, así que podés usar imágenes bajadas de Internet sin reprocesar. No olvides que siempre hay que indicar el origen de las imágenes usadas.



Vida en el planeta Marte

El libro y sus espacios

Es posible que el tema no se agote nunca y deba ser tratado en el futuro una y otra vez, aun a riesgo de reiterarnos. El domingo 11 del actual, el suplemento cultural de LA NACION se ocupó del creciente abandono que los lectores argentinos hacen de la literatura de ficción producida en el país.

La excelente cobertura indagó en todas las áreas comprometidas, desde la responsabilidad de los editores hasta la pericia de los autores, sin dejar de lado la apatía de quienes no leen ni la parte que acaso corresponda a los periodistas particular-



Por Rodolfo Rabanal

consejos útiles

- Prepará el título en un documento aparte, para trabajar más cómodo. Diseñalo con **WordArt** y probá con varias fuentes tipográficas. Cuando esté listo, pasalo con **Cortar - Pegar**.
- Abrió el cuadro **Formato de imagen** haciendo doble clic dentro de ella, y modificá su tamaño empujando un extremo con la flecha del mouse.

Ser un **beta tester** es algo apasionante y serio. Un grupo de programadores espera lo que vos tenés que decir de su juego. Y cada indicación será estudiada. Las modificaciones que valgan la pena serán agregadas. Los errores serán corregidos. Todo gracias a tu trabajo, y al de los demás expertos jugadores. Anotate por **email** usando nuestras direcciones de correo electrónico. Falta muy poco para que citemos a los **beta tester** que recibirán su ejemplar exclusivo y reservado de **MIDTOWN MADNESS 2**, de Microsoft. ¿Estarás entre los elegidos?

Los que casi llegan

Estamos cerrando nuestra lista de pre-inscripción. ¿Figura tu nombre? Buscalo en esta página, o consultá por email (solamente) a la redacción de **Billiken Compu** para conocer la lista completa, que cierra a **fin de mes**.

Tomás Héctor Cheli
Gonzalo Sebastián Medina
Dante Nahuel Ciai
Alfredo A. Cervando Piloni
Nicolás Gauna
Marina Beatriz Santapaola
Bernardo Colmegna
María J. Sorondo Ovando

Lucas Pili

Carla María Dutra Rodríguez

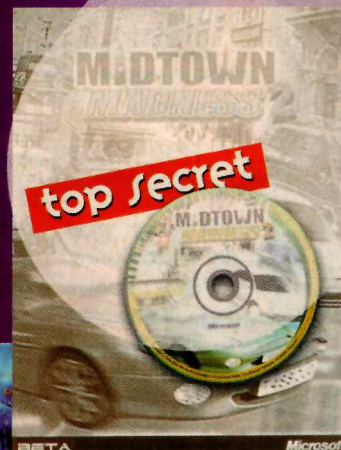
¿Qué "fierros" se necesitan?

Desde Microsoft llegó la lista de requerimientos mínimos para probar este juego. Aquí está (traducida para vos):

- Máquina Pentium II 266 con 32 MB de RAM o Pentium II 233 32 MB RAM con una placa aceleradora de video con 8MB de RAM propia, corriendo Windows 95 o superior.
- DirectX 7 (viene en el CD).
- Lector de CD de 4x o más.
- Disco rígido con 350 MB libres.
- Para escuchar sonido en 3D, una placa de sonido compatible.

● Conexión a Internet, para enviar los mensajes de **Beta Tester** a Microsoft.

Si tu compu tiene estas características, envía tu mensaje con los datos y el título "BETA TESTER"

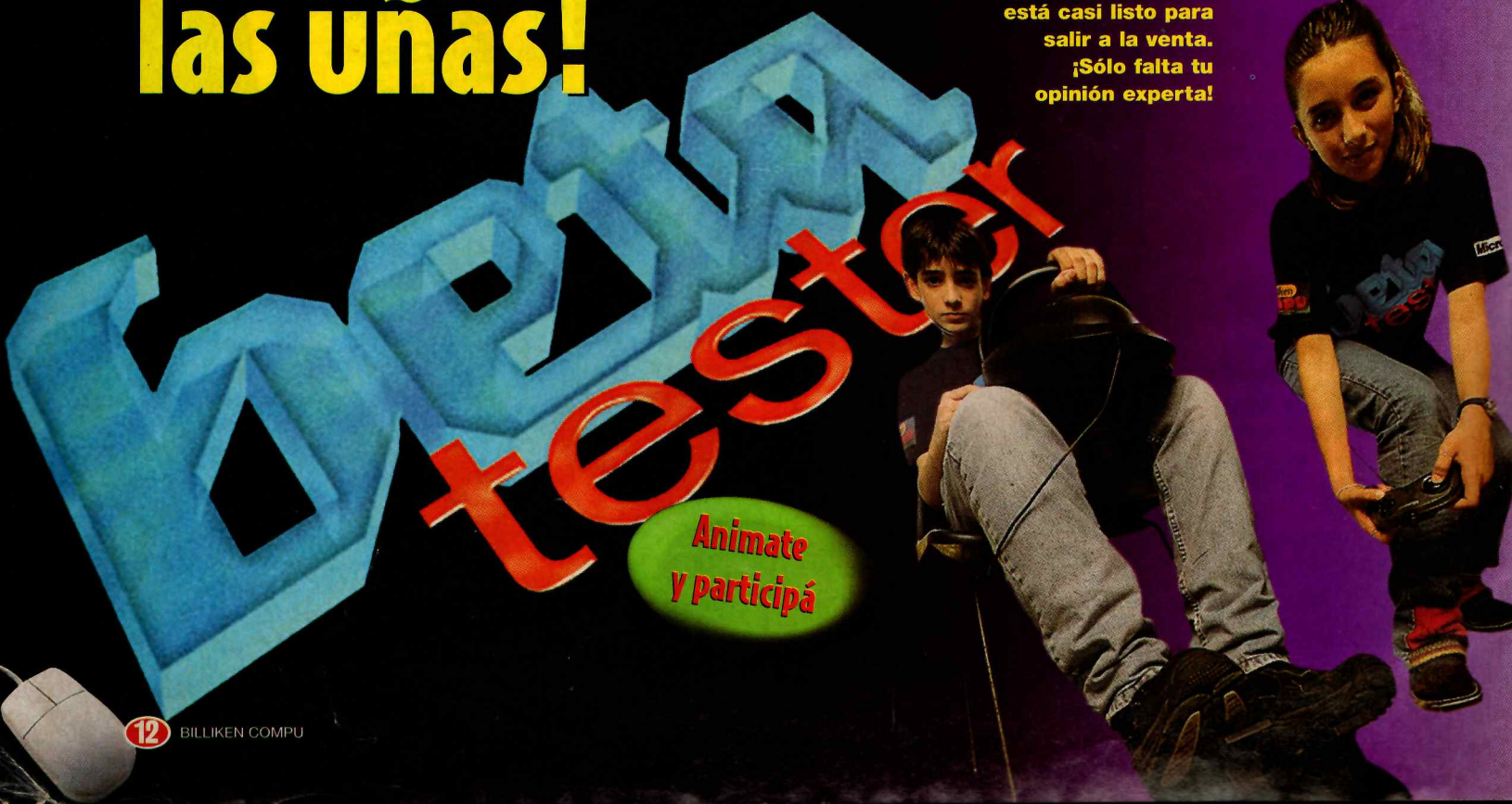


ÚLTIMOS DÍAS PARA PARTICIPAR.
¡APURATE Y MANDÁ TU EMAIL!

¡No te comas las uñas!



Primeras imágenes del juego que está casi listo para salir a la venta. ¡Sólo falta tu opinión experta!



Hay cosas que no se te borran jamás:

Tu primer amor.

Tu primer beso.

El balance trimestral de la empresa Topito Lino Hnos.



CD-R Teltron. Grabalo una vez, tenelo para siempre.

CD's grabables aptos para operar a todas las velocidades de grabación, desde 1x a 12x. Fabricados con tecnología Super Green, lo que les permite tener una mejor performance respecto de otros productos existentes.

EN VENTA EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACIÓN.


teltron

SPEEDBOAT Attack

Súper lanchas a toda velocidad



Seleccioná una de las espectaculares lanchas y lanzate a carreras súper emocionantes en las pistas más difíciles del mundo.



Las aguas están llenas de peligros. Pulpos gigantes y hombres armados con bazookas harán lo imposible para detenerte.



Llegar a la meta no es para nada fácil. Para salir primero, tendrás que conocer todos los secretos de cada circuito.



SENTÍ TODO EL VÉRTIGO Y LA ACCIÓN CON EL SÚPER REGALO DE ESTE MES

★ **Speedboat Attack** ofrece tres modos de juego: **contrarreloj**, **carreras simples** y **campeonatos**.

A su vez, éstos pueden llevarse a cabo con o sin armamento. En la modalidad con armas dispones de dos clases de proyectiles: balas para la ametralladora y misiles.

Podés cambiar de vista con la tecla F2. **Speedboat Attack** cuenta con diez recorridos diferentes repartidos por todo el mundo llenos de **cascadas**, **remolinos** y hasta **pulpos gigantes**. En los campeonatos, las pistas aumentan en dificultad a medida que avanzan las pruebas. ¡Buscá y encontrá los atajos que te permitirán salir primero! Por si esto fuera poco, podés llamar a un amigo y jugar de a dos. ¡Que te diviertas!



Para encontrar los atajos hay que fijarse en el mapa a la izquierda de la cabina. Si las líneas que marcan la pista se entrecortan, es que hay un atajo.

Encontrarás las municiones flotando en cajas grises que se cargan automáticamente al pasar cerca con tu lancha.

Lanchas y pistas

Hay cinco lanchas distintas para que elijas la que te resulte más cómoda. Cada una es evaluada en cuatro categorías: **armamento**, **velocidad**, **aceleración** y **maniobrabilidad**. ¡Probalas todas! Podés ver tu lancha desde tres perspectivas diferentes. En la opción predeterminada se ve desde dentro de la lancha. Hay otras dos, una desde atrás, fuera de la lancha y otra desde la proa.

Controles

- Flecha arriba** Acelerar/Adelante
- Flecha Abajo** Frenar/ Reversa
- Flecha derecha** Derecha
- Flecha izquierda** Izquierda
- Control** Ametralladora
- Barra espaciadora** Misiles
- P** Pausa
- H** Llamar al helicóptero de reparaciones
- F2** Cambiar cámara
- F3** Espejo
- F6** Efectos especiales
- F7** Música
- F12** Foto de pantalla
- Esc** Volver al menú principal

Caleidoscopio musical

DISFRUTÁ CON ESTOS PROGRAMAS QUE DIBUJAN TU MÚSICA PREFERIDA

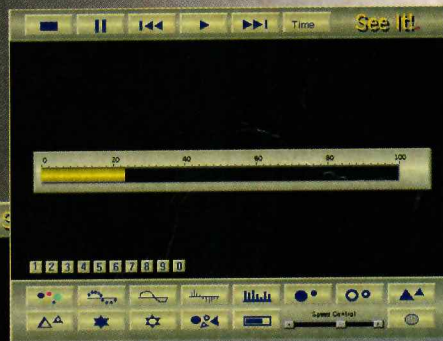
● Este mes **Billiken Compu** te hace un regalo especial: un programa que dibujará sorprendentes figuras de colores, que se moverán al compás de la música que pongas en el reproductor de CD de tu compu. El programa está originado en la India, su autor es Arun Venkataswamy y se instala así: en la pantalla de inicio de nuestro CD pulsá **CALEIDOSCOPIO MUSICAL** y aparecerá una pantalla de instalación. Aceptá las indicaciones y tendrás el programa **SEEIT.EXE** en tu escritorio. Cuando quieras escuchar un CD musical, ejecutá **SEE IT** y ¡a divertirse!

¡un regalo extra en tu cd de juegos!



Esta es la pantalla de bienvenida. Con los botones de la parte inferior podrás elegir un motivo decorativo.

¿Ya pusiste un disco de música en el reproductor de la compu? Para escucharlo activá el Reproductor de CD de Windows.



El modo **Power Bar** muestra un señalizador del volumen de reproducción, y **Spectrum Analyzer** imita los indicadores de los equipos de música.



¿te perdiste algún número de billiken compu?

¡Ahora lo podés conseguir con sólo pedírselo a tu kiosquero amigo, que lo encargará especialmente a nuestro distribuidor! Si tenés mucha, mucha urgencia, comunicate directamente

con la editorial los días **martes de 14 a 17 horas** y pedí con **Ejemplares Atrasados**.

Tenés que llamar al (011) **4331-4591** al **99**, interno **1357**.

¡Armá tu colección completa!



Clementina sabe hacer

**CONOCÉ LA COMPUTADORA
MÁS PODEROSA DE ARGENTINA**

Aluminio pulido, algunas luces parpadeantes y un suave zumbido. Los científicos que trabajan con ella la miran entusiasmados y mencionan su capacidad de trabajo como si hablaran de un atleta famoso. **"Esos cálculos llevaban cuatro días, y ahora se hacen en media hora"**. Así hablan de **Clementina 2**, la computadora instalada este año en el **Centro de Supercomputación de Buenos Aires**. Llegó en 1999 y está funcionando desde febrero pasado, al servicio de los científicos que lo solicitan, llenando un formulario que está en www.setcyp.gov.ar. Cada pedido es evaluado, y si corresponde hacer el trabajo en Clementina, se suma al investigador a la lista.

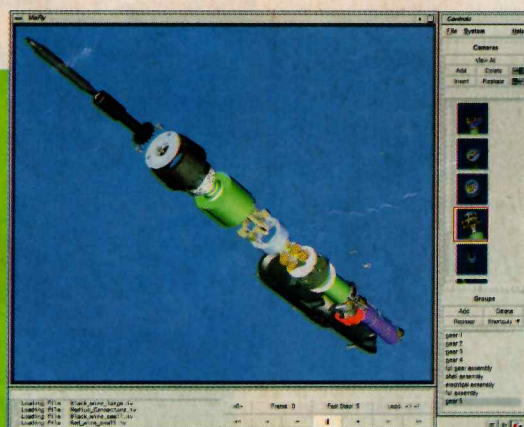

Rubén Borlenghi

La súper compu y los sistemas de backup (donde se guardan los datos para recuperarlos si hay un problema) están instalados en una sala especial. En otras dependencias están la consola gráfica y las seis estaciones de trabajo que completan este impresionante equipo.

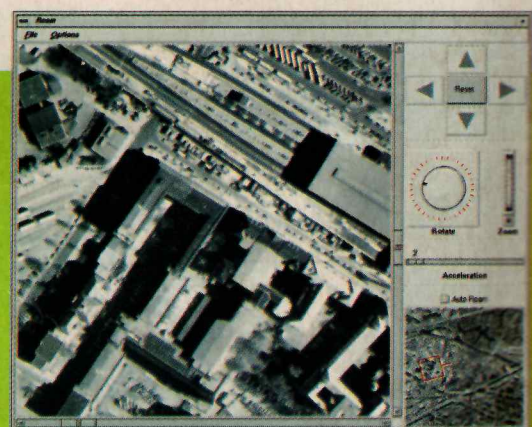


¿para qué sirve?

Las computadoras como **Clementina 2** se aplican en muchos campos científicos. Uno de los más interesantes es el de la **simulación** de acontecimientos naturales por medio de **modelos matemáticos**. De esta manera, por ejemplo, es posible reconstruir la formación de un huracán sin riesgos. Los dibujos de gran precisión para restablecer **imágenes en 3D** y el **análisis de imágenes** muy complejas también son parte de su tarea diaria.



Se puede comprobar la resistencia de una pieza sin armar la máquina.



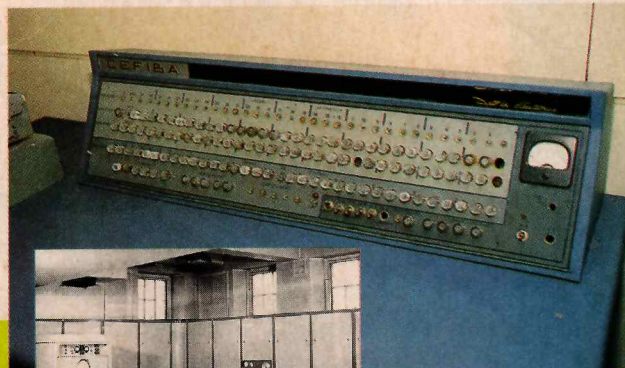
Las fotografías aéreas son ampliadas con un detalle increíble.

r cuentas

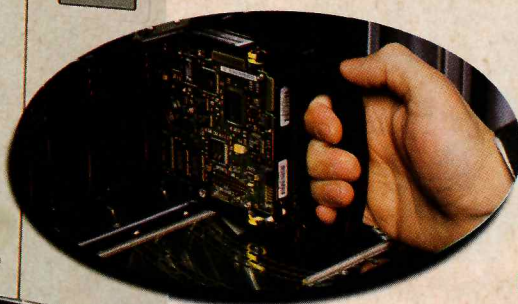


cuarenta años atrás

¿Porqué Clementina 2? La respuesta es simple: ya hubo una gran computadora en Argentina. Llegó al país desde Gran Bretaña, en 1961, y funcionó en la **Facultad de Ciencias Exactas**. Cuando se ponía en marcha emitía un ruido parecido al de una canción llamada "Clementina", y así la llamaron. Y pronto tuvo compañía. Para entrenar a los alumnos de **Ingeniería**, en el Departamento de Electrónica de esa facultad se armó a mano otra máquina, llamada **CEFIBA**.



Arriba, el control de **CEFIBA**, que está en el Museo de Telecomunicaciones. Abajo, el prototipo sobre el que se construyó Clementina I.



Clementina 2 es realmente un grupo de equipos compuesto por muchos módulos. Este sistema de construcción se emplea para poder reemplazar una parte defectuosa con facilidad.

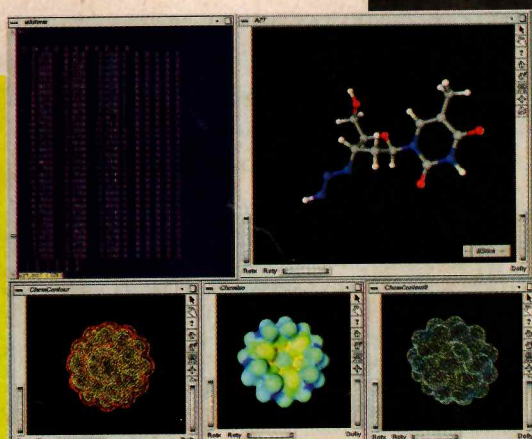
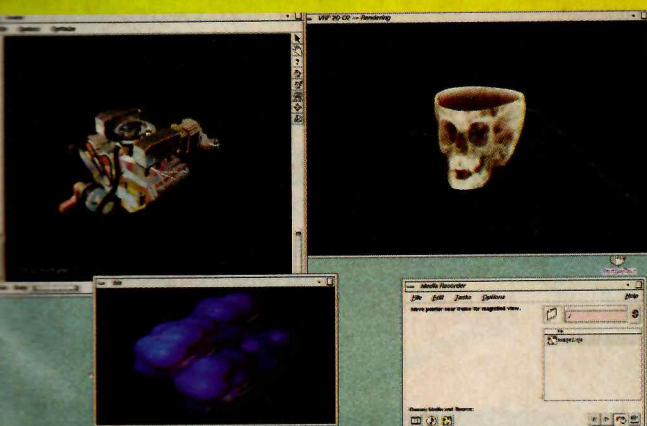


corazón de silicio

El núcleo de la súper compu es un servidor **Cray Origin 2000**, de la empresa **SGI**. Tiene **40 procesadores**, de los cuales se puede elegir cuántos se usan al mismo tiempo. Los gabinetes y su contenido

pesan un poco más de trescientos kilos, y allí hay **10 gigabytes** de memoria RAM, varios discos rígidos que totalizan **180 GB**, un sistema operativo **IRIX** y las conexiones entre algunos módulos son de fibra óptica. ¿Algún parecido con tu PC?

Las imágenes en 3D tienen un impresionante realismo.



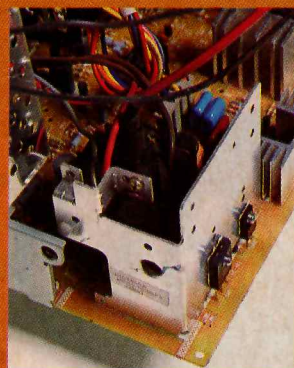
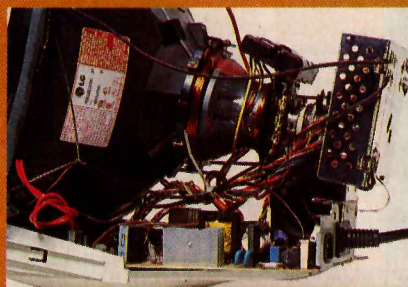
También se estudian moléculas de compuestos químicos.

EL MONITOR
ES UN ACCESORIO
IMPRESINDIBLE.
¡CONOCELO MEJOR!

El creador

Las primeras computadoras hogareñas no tenían monitor, y se conectaban a una tele. El **tubo de rayos catódicos** (ese es su impresionante nombre oficial) fue inventado cerca de 1890. Si señor: ya cumplió **cient** años. En esa época se experimentaba sacando el aire de envases de vidrio y produciendo luego descargas eléctricas dentro de ellos. Así se descubrió que un

alambre a través del cual pasa corriente eléctrica deja escapar **electrones**, y que se puede dirigir esos electrones hacia una de las paredes del tubo. Poco antes de 1930, científicos británicos pintaron la pared interna del tubo con un mineral llamado fósforo, al que hicieron brillar dirigiendo los electrones contra él, y lograron dibujar imágenes con electrones en esa capa de fósforo.



Sobre la placa principal hay varios **circuitos** que controlan la **formación de la imagen** (arriba) y un **generador de muy alta tensión** (abajo).

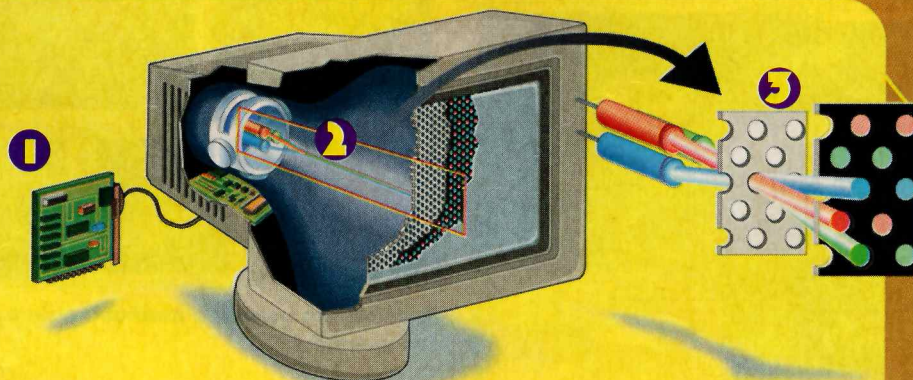
solo para técnicos



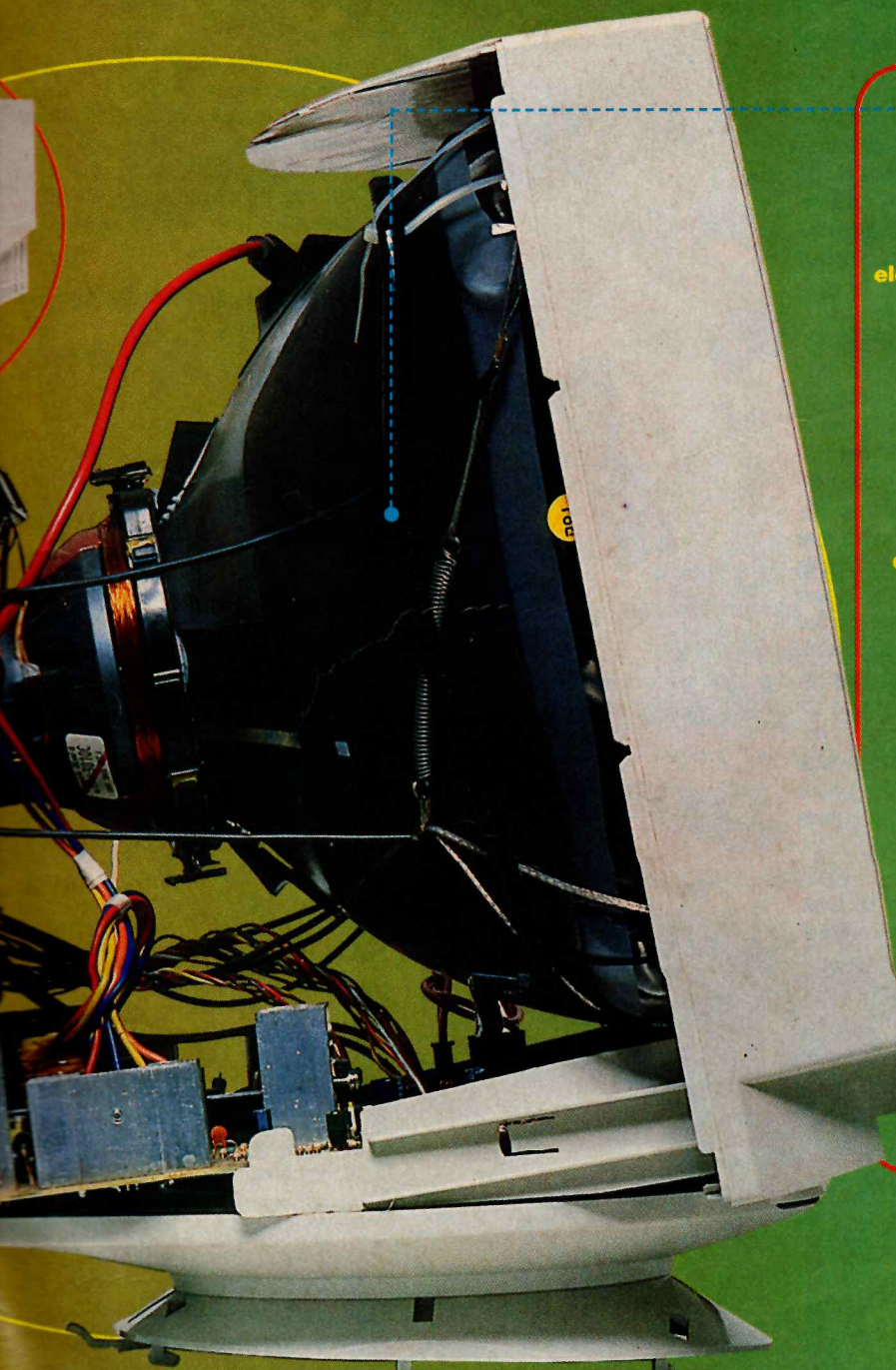
El tubo de vidrio es grueso, pero puede romperse. Por eso los especialistas lo tratan con mucho cuidado y lo apoyan sobre una suave superficie esponjosa. De paso, ésta es la mejor posición para trasladarlo: con la pantalla hacia abajo y apoyado en algo acolchado. Si tiene que viajar en auto, nunca debe ir en el baúl, excepto si conseguís la caja original del tubo y sus protectores plásticos.

CÓMO FUNCIONA

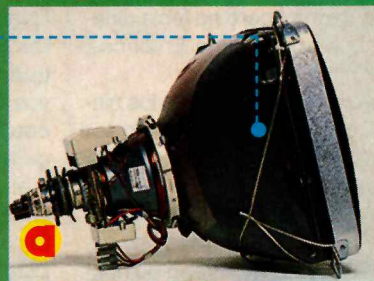
Cuando el programa que estás usando produce una imagen, la **placa de video** de tu compu (1) pasa los **datos** separados en colores (rojo, verde y azul) al monitor. Dentro de él se forman tres **haces de electrones** (2) que dan contra una **máscara** de metal perforada, justo detrás de la **pared de vidrio** pintada con tres clases de **fósforo**, que brillan con los colores pedidos (3).



e los colores



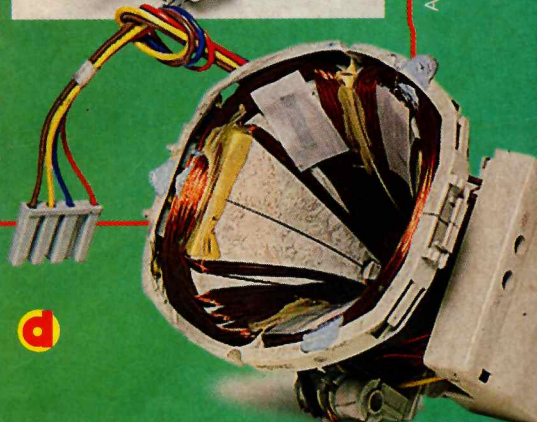
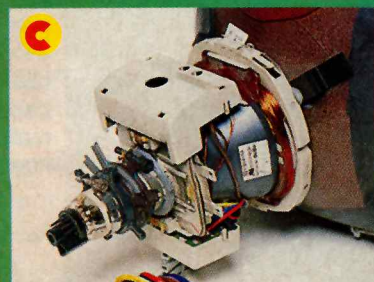
Este es el tubo
(a) separado
del resto. A la
izquierda
está el **cañón
electrónico**, donde
se desprenden
electrones.



En su veloz
viaje los
electrones son
dirigidos
por un grupo
de **bobinas de
deflexión (b, d)** y
de **imanes (c)**.



La precisión de
los elementos
que apuntan los
electrones es
impresionante.
La separación
entre los
agujeros de la
máscara es de
**un cuarto de
milímetro**. Si
los rayos son
mal dirigidos
la imagen
tendrá puntos
borrosos.



Agradecemos la colaboración de EXO Computer S.A.

Compu casera

Había una vez un chico que quería tener una computadora, pero no tenía dinero para comprarse una. Entonces, decidió fabricarla. Primero empezó haciendo los planos. Después, consiguiendo los materiales para trabajar y por último, los chips.

Al terminar la compu, la enchufó y no pasó nada. Probó de nuevo y ahí em-

pezó a andar, pero no como él quería.

Una vez solucionados los primeros problemitas, casi sin saber de qué manera, entró en los archivos del FBI y descubrió todo lo oculto en ellos. En los días siguientes, la prensa lo entrevistó y el pobre chico tuvo que develar la verdad.

Dijo: "Yo caminaba por la calle y pateé una caja. Dentro de ella había muchos chips y un CD con horas de Internet gratis. Al conectar todo y poner el CD, comencé a chatear con un agente del FBI que me dijo que estaba en los archivos del lugar. También me comunicó con otro agente para que contrataran como uno de ellos. Yo no acepté porque sólo tengo nueve años y mi mamá no me dejaría viajar ni trabajar a esta edad. Pasaron varios días y me visitaron otros agentes para que les devolviera todos los chips. Yo les dije que me pagaran 800 pesos para comprar una compu y hacer realidad mi sueño. Y por suerte aceptaron."

Por Javier Ubieta
Ilustró Damián Maxwell

Queridos chicos,
Gracias por mandarnos cuentos tan interesantes. Continuamos recibiendo muchos. Les recordamos que con veinte líneas de texto es suficiente. No se olviden de enviar también una foto para publicar con la ficha. ¡Adelante!

¡Otro lector nos escribe!



FICHA DEL AUTOR

Nombre: Javier Ubieta (Javi)
Edad: 10 años
¿PC o Mac?: Mac
Hobbies: Jugar con la PlayStation, tocar la guitarra y leer Billiken Compu.
Deportes: Rugby.
Libros: Mi planta de naranja lima.
Películas: Jurassic Park y Alien
Sección preferida de Billiken Compu: Ídolos en la Web y la Cueva del Truco.

La ciencia ficción invadió la Web

¿ESTAMOS SOLOS EN EL UNIVERSO? LA RED OPINA...

A lo largo de la historia, el ser humano expresó sus inquietudes y ensayó respuestas. Jorge Luis Borges –gran lector, además de representar a una verdadera gloria universal de las letras– señala claramente que (ver <http://www.gipozkoa.net/kul>

Datos bibliográficos sobre Ray Bradbury y más.....



[tura/km/euskara/borges/bradbu.html](http://www.gipozkoa.net/kul), en el siglo II d.C., Luciano de Samosata compuso un relato, basado en una historia “verídica”, en la que describe a los selenitas (habitantes de la Luna) “hilando” los metales y el vidrio, quitándose y poniéndose sus ojos y “bebiendo” aire exprimido. Ya en nuestro tiempo, Ray Bradbury, maestro de la ciencia ficción, imagina, en **Crónicas Marcianas** (1955) vida en el planeta Marte. Y lo describe con un desierto de arena azul, colinas y canales de agua plateada, de antiguas ciudades y barquillas que surcan el suelo. ¡Qué visionario! Recientemente, este mismo año, científicos esta-

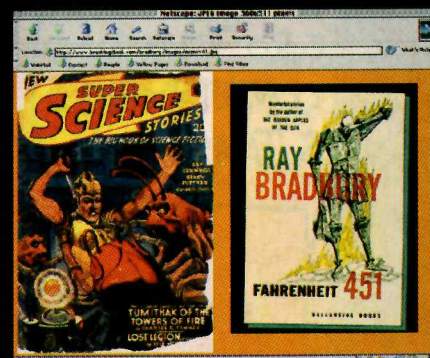
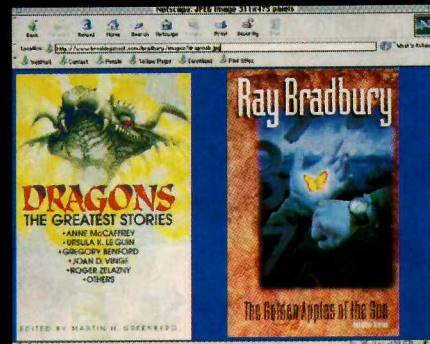
dounidenses han detectado la posible presencia de agua subterránea en Marte.

Son los desaciertos y aciertos de la imaginación, en este afán del hombre de arriesgar sobre el futuro. Al ser relatos futuristas, los textos de ciencia ficción intentan despejar las incógnitas científicas pronosticando hipótesis más o menos realizables en un tiempo no muy lejano.

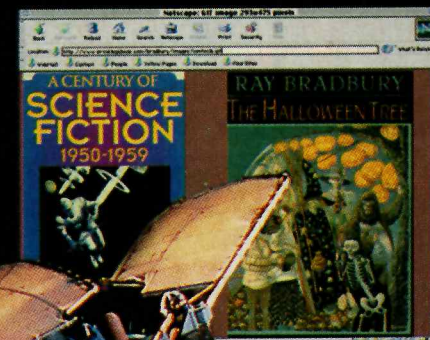
¿Qué sucederá con el otro vaticinio? ¿Será posible que haya vida en otros planetas? Si no queremos estar desprevénidos, lo mejor es conocerlos aunque provoquen temor. Una opción es imaginarlos a nuestra medida, así que mejor dejemos manifestar –dice Bradbury– al “niño mago que habla en el interior desde edades remotas”.

Para conocer más de su obra, www.cienciaficción.com/autores/adirec.htm nos presenta a Bradbury en pleno. Cuenta como los miedos de su niñez se plasmaron en sus relatos; y de los temas que le preocupan: la modernidad y el futuro. Cliquea en la página www.brookingebook.com/bradbury/bradbury.htm y verás una galería de imágenes con las tapas de sus libros.

Inés Herrero



Aunque en su mayoría están en inglés, los sites sobre ciencia ficción abundan.



Si queremos seguir en tema...

● Como guía de lectura, el **Archivo de Nessus** (www.pjorge.com/nessus/index.shtml) ofrece una lista de libros y autores varios. Pueden leerse cuentos y artículos. El **Anillo de Nébula** (www.geocities.com/Area51/Corridor/9531/anillo.html) es un proyecto que invita a participar. Sólo tienen que elaborar una página dedicada a la ciencia ficción, en castellano. Los que quieran intercambiar opiniones,

participen de los debates de las 23 hs. Las dudas se consultan a través del “oráculo”; y la Biblioteca Trantor informa las novedades. **Axxón, Ciencia Ficción** en bits (www.giga.com.ar/axxon) es una revista argentina especializada desde 1989. Elijan en los índices los números que más les interesen y bájenlos a la PC. Más, en **Caronte** (otro buscador del tema) (<http://caronte.quinta dimension.com>).

¿de qué te reís?

ON /OFF

¿ASÍ QUE A VOS TAMBIÉN TE DIVIERTES ESTA PÁGINA? BUENO, ADELANTE... ¡ES TODA TUYA!

¿te pasó que...

cuando estabas avanzando de nivel con tu juego favorito te equivocaste al apretar otro botón del joystick y tuviste que volver a empezar?

habías llegado al mejor de los momentos con tu PlayStation y guardaste mal el nivel?

compartías con tus amigos una fantástica carrera de F1 en tu PC y ya muy cerca de la meta de golpe se cortó la luz? (¡Ufa!)



Boris, el virus

por Jorh



Boris



Darío



Biliken
COMPU

suplegames

Juegos a mil por hora

Atención:
4 páginas de
TRUCOS

Prince of Persia 3D
Euro 2000
PS: Speed Punks
Barbie: Deportes geniales
Superbike 2000
N64: Perfect Dark
Y mucho más...

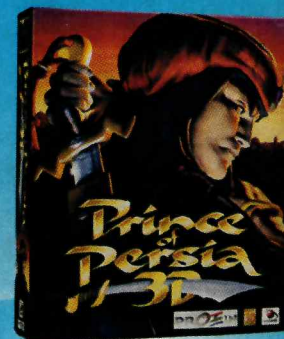
Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar



El retorno del príncipe

LA NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO DE TODOS LOS TIEMPOS

Han pasado más de diez años desde la aparición del primer *Prince of Persia*, de 1989. Ese *Prince* inicial fue un juego revolucionario. Sus puntos fuertes eran el diseño de los largos y complejos niveles y la animación del príncipe, que se movía de manera mucho más natural que cualquier otro protagonista de videojuegos de la época. Siempre atrapado, nuestro héroe se la pasaba buscando la salida de oscuros pasadizos, saltando abismos profundísimos y enfrentando guardias. En este sentido, para este personaje las cosas no cambiaron en una década. Esta nueva versión busca mantener todos los elementos que hicieron a esta saga tan exitosa incorporando los nuevos adelantos gráficos. Por



algo en el nombre del juego se aclara que está realizado en **3D**. El agregado de la tercera dimensión amplía las posibilidades y hace los escenarios más reales, convincentes y adecuados para los jugadores de hoy. Si bien no es necesario haber jugado a las versiones anteriores para enfrentarse a *Prince of Persia 3D*, valen la pena algunas aclaraciones. Como toda

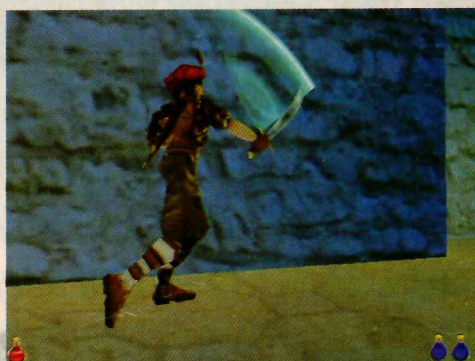


la saga, este juego se basa en resolver problemas y acertijos. En este caso, avanzando pausada y cuidadosamente a través de nada menos que quince apasionantes y largos niveles. Aunque hay momentos de acción y combate, en la mayor parte sólo se consigue avanzar con paciencia y pensando bastante.

Los gráficos en 3D son muy buenos y logran un clima muy sugestivo, pero hay algunos problemas con los ángulos de cámara que hacen que algunos saltos sean muy difíciles. **Prince of Persia 3D** mantiene el sabor del original y es un juego que, si lo tomamos con calma y concentración, nos mantendrá atrapados hasta el final.

Diego Sasturain

Los combates son mucho mejores en esta versión. El príncipe incorporó nuevas armas y, además de su tradicional cimitarra, ahora dispone de un bastón, arco y flechas y cuchillos.



Ranking

ARGUMENTO 7

GRÁFICA 8

SONIDO 7

DIVERSIÓN 8

PROMEDIO 7.5



Durante los combates la cámara se sitúa fija mostrando a los personajes de perfil.

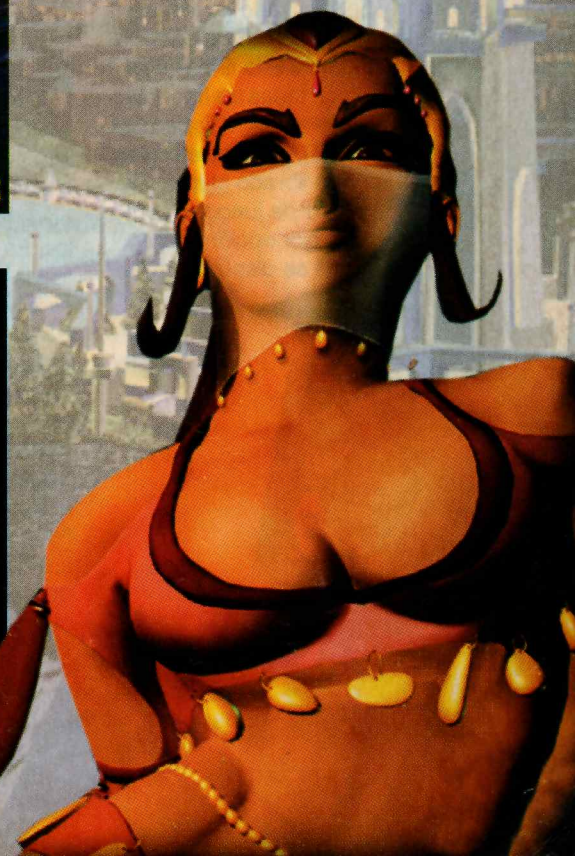


Como siempre, las pociones juegan un papel importante para mantener al príncipe en óptimo estado de salud.



¡Pobre príncipe! Diez años atrás ya estaba atrapado. Fijense los gráficos, cómo mejoraron desde entonces.

Nombre: Prince of Persia 3D - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** The Learning Company - **Compañía:** Red Orb - **Jugadores:** 1 - **Requerimientos:** PC Pentium 233 Mhz, 64 MB de RAM, 300 MB de espacio en disco, CD 4X, Tarjeta aceleradora 3D de 8 MB compatible con DirectX, DirectX 6, Windows 95/98.



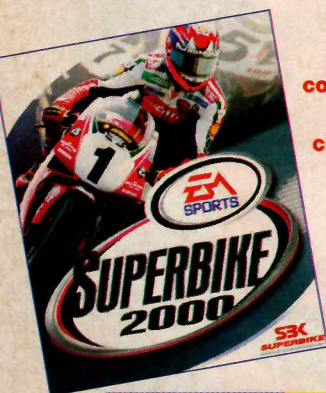
Vértigo en dos ruedas



LAS MOTOS MÁS ESPECTACULARES LLEGAN A LA PC CON *SUPERBIKE 2000*

Como todos los juegos de **EA Sports**, el simulador de carreras de motos **Superbike 2000** está orientado a una recreación lo más realista posible y el resultado es realmente impresionante. Siguiendo la línea habitual de esta firma, el juego cuenta con todas las **licencias oficiales** del **SBK** (*Superbike Championship*), por lo que no hay ningún detalle librado al azar. Tiene tres modos de juego y, como siempre, la mejor opción es **campeonato**, que se disputa a lo lar-

Superbike 2000 va a convertirse en un nuevo clásico de las carreras de motos.



go de trece fechas en circuitos reales. En cuanto a las motos, están todas las marcas que compiten en este campeonato: **Kawasaki, Honda, Suzuki, Yamaha, Ducati y Aprilia**. Estos modelos son completamente configurables y los obsesivos pueden pasarse horas ajustando suspensiones y eligiendo neumáticos hasta encontrar la puesta a punto ideal. Si bien **Superbike 2000** es una de las creaciones más resueltas y cargadas de realismo, gracias al excelente diseño de su programa gráfico, no

requiere una súper máquina para funcionar correctamente, incluso con muchos corredores en la pista. Se pueden ajustar casi todas las opciones gráficas para que el juego corra fluidamente. Es necesaria una tarjeta aceleradora **3D**, pero no una súper tarjeta. Por si esto fuera poco los controles son excelentes. Incluso el teclado responde muy bien. Podemos decir que, después de todo, no queda más que sentarse frente a la pantalla y disfrutar.

Diego Sasturain

Ranking

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
SONIDO	9
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	8,75



Los jugadores sienten a las motos realmente diferentes unas de otras.



Como en todos los juegos 3D, se puede elegir entre distintas cámaras durante las carreras.



Los movimientos del piloto al tomar las curvas están muy bien logrados.



Con catorce motos, las carreras tienen con todas las alternativas de las reales.

ficha

Nombre: Superbike 2000 - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Electronic Arts - **Compañía:** EA Sports - **Requerimientos mínimos:** PC Pentium 233 Mhz, 32 MB de RAM, 400 MB de espacio en disco, CD 4X, tarjeta gráfica de 2 MB, DirectX 7.0, Windows 95/98.

combates ciberespaciales

IMPERIUM GALACTICA

ALLIANCES

Bienvenido al siglo XXVI

TE PRESENTAMOS UN NUEVO JUEGO DE COMBATE Y ESTRATEGIA QUE TE LLEVARÁ A RECORRER TODOS LOS RINCONES DEL ESPACIO.

Los humanos (**Solarians**) están enfrentados con los **Kra'hen** y los **Shinari** por el control del universo. Vos podés convertirte en líder supremo de cualquiera de estas razas. Los **Kra'hen** son violentos y guerreros, los **Shinari**, diplomáticos y grandes espías, y a los **Solarians** ya los conocés. Cada raza procederá de manera diferente y el juego será muy distinto según tu elección. Las campañas son generadas aleatoriamente, por lo que no habrá dos iguales. Controlar una galaxia **no es fácil**, y si no completás el **tutorial** lo más probable es que te embarulles con las **nueve pantallas** que utiliza un gran comandante para

dirigir todos los aspectos del desarrollo de su civilización. Es muy interesante la de diseño, en la que crearás tus propias armas y tecnologías. Como otros títulos de conquista, en **Imperium Galáctica** tendrás que administrar recursos y hacer crecer tu población para ser cada vez más poderoso. Sin embargo, esto está tan bien balanceado que ganará quien sea mejor administrador. Durante tu partido pasarás de un aspecto a otro, combatiendo e investigando sin pausa. Imperium Galáctica es un juego tan **complejo** y **atractivo** que no te dará un segundo de respiro.

Andrés Rotania



Los combates espaciales son importantes, pero son sólo una parte del juego, que es muy variado.



Los gráficos, sin ser los mejores de todos, cumplen satisfactoriamente en todos los aspectos del juego.



La información sobre los planetas es vital, tanto por sus recursos como para planificar habitarlos.



Si los astutos Shinari no te resultan agradables, espérra ver a los terribles y violentos Kra'hen.

Ranking

ARGUMENTO 9

GRÁFICA 9

SONIDO 9

DIVERSIÓN 10

PROMEDIO 9,25

Nombre: Imperium Galáctica II: Alliances - Distribuidor: Edusoft - Editor: GT Interactive - Compañía: Digital Reality - Requerimientos mínimos: PC Pentium 233 Mhz, 32 MB de RAM, 600 MB de espacio en disco, CD 4X, tarjeta gráfica 3D, DirectX 7.0, Windows 95/98.

s i c h

Más fútbol para tu pc

Jugá la Copa de Europa

LUCITE DIRIGIENDO A VIERI,
OWEN, DAVIDS, RAÚL Y OTRAS ESTRELLAS
DEL FÚTBOL CON EURO 2000

RANKING

ARGUMENTO 8

GRÁFICA 10

SONIDO 9

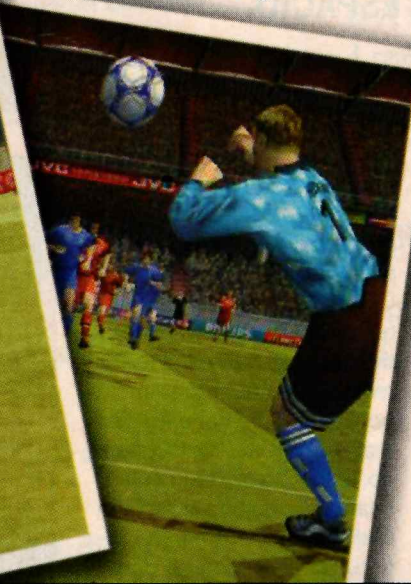
DIVERSIÓN 9

PROMEDIO 9

Aunque ya sabemos que el campeonato fue ganado por **Italia**, ningún juego de fútbol es más actual que **EURO 2000**. Como juego oficial del torneo, cuenta con los planteles reales. Los equipos nacionales del continente europeo se ven en esta realización con todos sus detalles. Tanto que siguen las rutinas

tácticas hasta los mínimos rasgos. Diseñado sobre el último **FIFA**, **EURO 2000** tiene todos los ingredientes que hicieron tan famosa a esa saga más algunas mejoras gráficas: los jugadores tienen manchas de barro y pasto después de los partidos. También se desarrolló un nuevo sistema de generación de caras que los hace más parecidos a los reales y se incrementaron los festejos y otras animaciones accesorias. En cuanto a los modos para jugar, si uno no elige **Holanda** o **Bélgica** (los países organizadores) como su equipo, automáticamente deberá enfrentar las **rondas eliminatorias** que disputan nada menos que **51 países**. Los *game-fanáticos* europeos estaban un poco enojados con esto, porque las zonas se forman aleatoriamente y participan equipos que no jugaron el torneo. Sobre el estilo, las cámaras y el control de los protagonistas no hay mucho que agregar, más que tiene todas las virtudes de la línea **FIFA**, la mejor y más completa desarrollada hasta ahora. Como contra, se puede decir que es un poco limitado, ya que no nos permite salir de Europa.

Diego Sasturain



Los gráficos de EURO 2000 son tan espectaculares como los de la serie FIFA y más aún.



Los estadios reproducen los reales en los que se disputó el campeonato en Holanda y Bélgica.



Hasta las rutinas tácticas más específicas de cada equipo están plasmadas con todo detalle.

ficha

Nombre: EURO 2000 - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** EA Sports - **Jugadores:** 8 - **Requerimientos:** PC Pentium 200 Mhz, 32 MB de RAM, 500 MB de espacio en disco, CD 8X, Tarjeta aceleradora 3D de 8 MB compatible con DirectX, DirectX 7, Windows 95/98.



DISFRUTÁ
DE LOS DEPORTES
DE LA MANO
DE BARBIE

Barbie®

DEPORTES GENIALES

CD-ROM

Todo el año



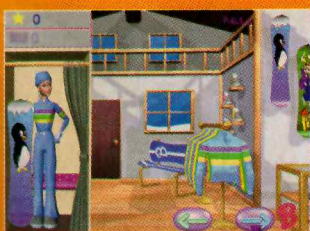
Colgándose del globo en el parque de diversiones se llega a zonas secretas.



Todas las pruebas, hasta las más sencillas, como este salto, dan puntos.



Para completar la pantalla de la plaza, hay que activar todas las fuentes.



En la casa de deportes, Barbie puede elegir la ropa que quiere usar.

Además de ser diseñadora de modas, periodista, detective y experta amazónica, la famosísima muñeca **Barbie** ha demostrado ser una gran deportista. Este juego de Mattel Media nos acerca esta nueva faceta suya. En invierno Barbie se dedica a practicar **snowboard** y se divierte con cinco pruebas dife-

rentes. Hay una carrera, pruebas de descenso en las que hay que evitar obstáculos y otras de salto en las que hay que recoger todas las "B" de Barbie. Cuando se va el frío y sale el sol, **Barbie** cambia la tabla por los **rollers** y sale a patinar. Las pantallas de verano incluyen una plaza con sus fuentes, un parque de diversiones y un circuito especial para realizar pruebas. En estos escenarios **Barbie** puede hacer varios tipos de trucos y descubrir algunas zonas secretas. Tanto en invierno como en verano, **Barbie** sumará puntos por cada truco que realice y podrá cambiar estos puntos por ropa y mejores patines o tablas.



Ranking	
ARGUMENTO	7
GRÁFICA	8
SONIDO	7
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	7,5



Cada truco simple da diez puntos y los más complejos mil. **Deportes Geniales** está muy bien presentado, es muy sencillo de manejar y está doblado al **castellano**. La interfase es sencilla y sólo se necesita un **mouse** para controlar a la muñeca más famosa. También se puede jugar de a dos, con una amiga. **Deportes Geniales**, como otros entretenimientos de la línea, está orientado a chicas de cinco a diez años. No se pierdan esta nueva aventura.

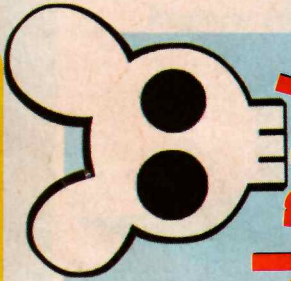
Analía Firpo

ficha

Nombre: Barbie, Deportes Geniales - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Mattel Media - **Género:** Infantil - **Jugadores:** 2 - **Dificultad:** Baja - **Requerimientos mínimos:** PC Pentium 166, 16 MB de RAM, 40 MB de espacio en disco, CD 8X, color de 16 bits, Windows 95/98.

Sega© Dreamcast

Nintendo®



Con el poder SUPERmagnetic del imán

UN NUEVO PERSONAJE PARA DREAMCAST

★ Hasta ahora no se han desarrollado muchos títulos de plataformas para la Dreamcast. **Super Magnetic Neo** es un juego que apunta a aprovechar este vacío y que seguramente les encantará a todos los fanáticos de ese género. La historia es sencilla. La banda de **Pinky (Pinky Gang)** tomó control del parque **Pao Pao** y el **Profesor** envía a **Neo** a liberar el recinto. Nuestro héroe es un divertido robot dotado de un poder **Super Magnético** que le permite atraer y repeler objetos y enemigos. Si bien al principio controlar este poder puede resultar confuso y a veces no demasiado preciso, de todas formas **Super Magnetic Neo** deviene en un juego muy entretenido e innovador. 

Analia Firpo

Aventura perfecta

EL NUEVO LANZAMIENTO DE RARE PARA N64

★ Protagonizado por la agente Johanna Dark, muchos pensaron que este juego era solo la secuela de **Golden Eye**, la aventura basada en James Bond de hace tres años. Sin embargo, es mucho más que eso. No sabemos cómo la gente de **Rare** metió tantas opciones y niveles dentro del cartucho. Según el nivel de dificultad seleccionado, la aventura puede resolverse en pocas horas o llevar... ¡meses! Después podemos volver a comenzar en modo **cooperativo** o **contraoperativo** y jugarlo nuevamente. La única contra que tiene **Perfect Dark** es que, al ser la historia tan compleja, requiere saber inglés. 

Andrés Rotania



Los súper gráficos de **Perfect Dark** llevan a la N64 al máximo de sus posibilidades.

GAME BOY color



Cartas digitales

PARA LOS FANÁTICOS DE POKÉMON

★ Este nuevo lanzamiento de **Nintendo** sobre el tema de **Pokémon** no es otra cosa que la versión digital del juego de cartas que apasiona a todos los fanáticos. Permite acceder a todas sus alternativas a través de la **Game Boy**. Jugando de a uno, hay que derrotar a otros entrenadores para obtener cartas extra (**Booster Packs**). Sin embargo, lo mejor es jugar contra otros entrenadores **conectando** dos consolas. Como es compatible tanto con **Game Boy** como con **Game Boy Color**, cualquiera que tenga una portátil **Nintendo** puede convertirse en un entrenador. 

Andrés Rotania



Locos de la velocidad

CARRERAS DE KARTING PARA LA PLAY

★ Chicos desenfrenados se enfrentan en las **carreras de karting** más feroces y despiadadas. Tienen diferentes armas como cohetes y bombas con las que atacarse unos a otros para llegar primeros. Cada uno maneja un **karting** que posee características especiales, con diferente velocidad final, aceleración y maniobrabilidad. La historia es conocida y no muy original, pero **Speed Punks** la realiza casi a la perfección. Los gráficos son realmente impresionantes y de una fluidez pocas veces vista. Un detalle importante es que hay muchas armas y **power-ups** para juntar de la pista, y lo mismo pasa con los **boosters**. Esto hace que en una sola carrera haya muchas variantes y que el resultado sea incierto hasta el final. 

Diego Sasturain





Neo emite campos magnéticos rojos y azules. Estos repelen a los enemigos de su mismo color y atraen a los del otro.



Los dieciséis niveles de los cuatro mundos de Neo son muy coloridos. La excelente gráfica es otro buen detalle de este juego.

Ranking									
ARGUMENTO	7	GRÁFICA	9	SONIDO	8	DIVERSIÓN	8	PROMEDIO	8

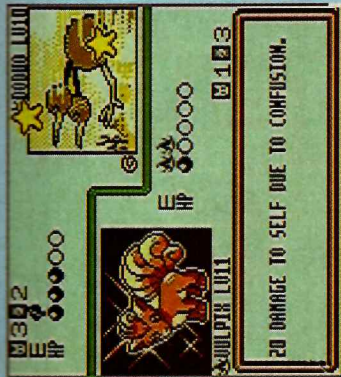
ficha		Nombre: Super Magnetic Neo - Editor: Creative Entertainment - Compañía: Genki
		Género: Plataformas
		Jugadores: 1 - Dificultad: Media



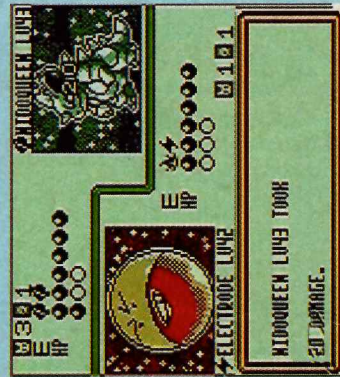
En modo cooperativo un jugador será Johanna Dark y los otros serán sus enemigos.

Ranking									
ARGUMENTO	10	GRÁFICA	9	SONIDO	9	DIVERSIÓN	10	PROMEDIO	9,5

ficha		Nombre: Perfect Dark - Editor: Nintendo
		Compañía: Rare - Género: Aventura
		Jugadores: 4 - Dificultad: Variable
		Periféricos: Rumble Pak/Expansion Pak (Indispensable)



Gráficamente la versión digital imita al juego de cartas. Las animaciones son mínimas.



Nintendo busca satisfacer a los fanáticos del fenómeno Pokémon con una nueva variante.

Ranking									
ARGUMENTO	9	GRÁFICA	7	SONIDO	7	DIVERSIÓN	9	PROMEDIO	8

ficha		Nombre: Pokémon Trading Card Game - Editor: Nintendo
		Compañía: Nintendo - Género: Estrategia
		Jugadores: 2

Si bien se puede jugar solo, lo mejor de Speed Punks es el modo multiplayer.



Gráficamente, este título de Funcom está a la altura de los juegos para Dreamcast.

Ranking									
ARGUMENTO	8	GRÁFICOS	10	SONIDO	9	DIVERSIÓN	9	PROMEDIO	9

ficha		Nombre: Speed Punks - Editor: Sony
		Compañía: Funcom - Jugadores: 4
		Periféricos: Analog Steering Wheel, Memory Pack.



La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS JUEGOS
(Y LOS GUSTOS)

PC

Imperium Galactica II: Alliances

Para activar estos tres trucos, tienen que tipear **LISTENUPE-VERYBODY!** en el menú y entonces agregar otro código.

Todas las naves: ghettoaster
Todas las armas: shootem'
Modos Dios: dienodie

StarCraft

Aquí van algunos trucos para el famoso juego de estrategia en tiempo real de Blizzard. Para ingresar los trucos, tienen que presionar **Enter** para activar el menú apropiado. Los trucos funcionan sólo en modo **single player**.

CÓDIGO / RESULTADO

SHOW ME THE MONEY
Da 10,000 de gas y minerales.

OPERATION CWAL
Acelera la construcción de edificios y unidades.

THE GATHERING
Poder ilimitado para todas las unidades que emplean magia.

GAME OVER MAN
Declararse perdedor.

NO GLUES
Impide a los enemigos usar magia.

POWER OVERWHELMING
Modo Dios.

THERE IS NO COW LEVEL
Completar la misión en curso.

WHATS MINE IS MINE
Minerales ilimitados.

BREATHE DEEP
Gas ilimitado.

SOMETHING FOR NOTHING
Tener todos los desarrollos (upgrades) disponibles.

BLACK SHEEP WALL
Muestra el mapa completo.

MEDIEVAL MAN
Mejorar las unidades.

MODIFY THE PHASE VARIANCE
Construir cualquier edificio en cualquier momento.

WAR AINT WHAT IT USED TO BE
Deshabilita la niebla (Fog of War).

OPHELIA+X
Reemplacen "X" por el nombre de la misión que quieran jugar.

Starlancer

En la pantalla de arranque mantengan apretada la tecla **CONTROL**. Mientras, con la otra mano, tipeen **"potato"**. Cuando el juego se haya cargado y aparezca en el ángulo superior izquierdo de la pantalla el número de misión. (**M1**, por ejemplo, indica primera misión), tipeen el número de la misión que quieran jugar. Hay veinticuatro misiones en el juego. En el caso de que el número de la misión sea de una cifra, antepongan un cero. Así, para jugar la misión 6 deben tipear **"06"**. Ahora pueden elegir la nave. Para disponer de todas las naves del juego, deben mantener apretado **SHIFT** y seleccionar una

con la tecla de función correspondiente. Aquí va la lista de funciones y naves.

F1-Predator
F2-Naginata
F3-Grendel
F4-Crusader
F5-Coyote
F6-Mirage IV
F7-Tempest
F8-Patriot
F9-Wolverine
F10-Reaper
F11-Shroud
F12-Phoenix

Midtown Madness

Nuevos vehículos

Estos trucos sólo funcionan en **Single Player Cruise Mode**. Ingresen los códigos como si fueran sus nombres y seleccionen un vehículo para obtener otros sorpresa.

Código = auto elegido/auto obtenido.

vasedans = Cadillac / auto sin marca.

vasedanl = Bullet / autos sin marca color claro.

vavan = Ford F350 / camioneta van.

vadiesels = City Bus / Diesel.

vacompact = Escarabajo / auto compacto tipo Rabbit.

vabus = City bus / City Bus con pintura diferente.

vadelivery = Ford F350/ camioneta de reparto.

valimo = Mustang GT / limusina

vataxi = Cadillac / taxi amarillo.
vaboeing_small = City Bus / avión jet pequeño.

Modo Blitz sin límite de tiempo

Al comienzo de la carrera, presionen la tecla de cambio de vista y

vayan dentro del auto. Luego seleccionen para ver hacia atrás y presionen nuevamente la tecla de vista. El cronómetro desaparecerá. Sin embargo, si quieren registrar su tiempo, vuelvan dentro del auto, miren hacia atrás y el cronómetro volverá a funcionar. Este truco se puede usar en cualquier otra carrera para obtener excelentes tiempos.

Auto invisible

Aprieten la tecla de cámara y seleccionen la vista más lejana. Luego presionen **D** para volver a la cámara de dentro del auto. Tipeen **"vvvvv"** y el auto desaparecerá dejando sólo la sombra.

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing

Opciones cheat

Comiencen un juego individual en la pista **Coventry Cove**. Localicen el **atajo** cerca del granero con dos parvas de heno. Conduzcan dentro de la parva más cercana a la pista y encontrarán una caja **Daisy (Daisy Box)**. La palabra **"Groovy"** aparecerá en la pantalla. Terminen la carrera. Ahora tendrán una sección **"Cheats"** en la pantalla de opciones.

Autos bonus en modo Novice

Completen las pistas del modo **Novice** (novato) para habilitar un escarabajo de carrera número 8 y el **Lightning Beetle**.

Autos bonus en modo Advanced

Terminen todas las carreras del modo **Advance** para disponer del escarabajo número 8 con spoilers, un **Lightning Beetle** con **spoiler** y el **Flower Beetle**.

Muchos más TRUCOS

Escarabajo Alien

Para obtenerlo, completen el **Professional Championship**.

Modo Bonus

Completen todos los modos de campeonato standard para disponer de este modo **bonus**.

Escarabajo Patrullero

Terminen exitosamente el modo bonus para poder utilizar este patrullero escarabajo. Cuando lo estén manejando, mantengan apretado **C-Izquierda** para encender la sirena. Esto hará que los otros autos disminuyan la velocidad y se detengan.

Salida rápida

Presionen rápidamente L cuando la palabra "Go" aparezca en la pantalla. Si lo hacen bien, el auto largará a 40 millas por hora.

PLAYSTATION

Porsche Challenge

Trucos para el menú principal. Ingresen estas secuencias de botones en el menú principal del juego y obtendrán resultados sorprendentes.

Todos los autos saltan

Arriba + Cuadrado, Arriba + Círculo, Arriba + Cuadrado, Arriba + Círculo, Arriba + Cuadrado, Arriba + Círculo.

Ver con lente ojo de pez

Triángulo + Cuadrado + Círculo, L1, L2, R2, R1.

Hyper Auto

Select + Cuadrado, Select + Círculo, Select + Cuadrado + Círculo.

Auto invisible

Cuadrado + Círculo, L2 + R2, Cuadrado + Círculo, L1 + R1, Cuadrado + Círculo.

Aviso: Este truco puede colgar el juego

Correr las pistas largas

Arriba + Select, Abajo + Select, Start, Select.

Auto saltarín

Cuadrado, Círculo, Cuadrado.

Conductor loco

Arriba, Izquierda, Derecha + Select.

Modo espejo

Izquierda + Círculo, Abajo + Triángulo, Derecha + Cuadrado.

Correr en las pistas interactivas

Abajo + Start, Arriba + Start, Select, Start.

Testear el Porsche color negro

Derecha + Cuadrado, Izquierda + Círculo + Select.

Test Driver

Izquierda + Círculo, Derecha + Select + Cuadrado.

Continues ilimitados

L1 + L2, R1 + R2 + Square.

Ver el final del juego

Cuadrado, Círculo, Izquierda + Select, Derecha + Select.

Atajos

U.S.A. Atajo del desaguadero
Después de la primera curva, fíjense en el estacionamiento que está a la derecha. A veces hay allí un camión blanco que indica que el atajo está abierto. Cuando es-

tén a la altura del camión, den una curva cerrada a la izquierda y entren en la abertura en el alambrado. Traten de esquivar el agua, porque les hará disminuir la velocidad.

Japón Atajo del templo

Golpeen el primer cesto en el lado izquierdo de la pista. Fíjense, tiene que tener un logo de IO. Al pasar la línea de largada el atajo del templo estará abierto.

DREAMCAST

Samba de Amigo

Cómo habilitar canciones

Para disponer de las siguientes canciones deben estar jugando en modo **CHALLENGE** en el **course** específico.

Canción habilitada por el Expert Course

Completen el **Expert Course** para disponer de la canción **Samba de Amigo**.

Standout Course

Si completan el Standout Course podrán disponer de la canción **The Theme of Inoki**.

En Apprentice Course

Completando este **course** habilitarán tres canciones: Soul Bossa Nova, Love Lease y Tequila songs.

Jojo's bizarre Adventure

Modo niño

Para hacer que los personajes parezcan nenes, derroten al menos quince enemigos en modo **survival**.

Habilitar a Dio

Completen el juego como **Jotaro**.

Habilitar a Evil Dio

Derroten el juego con el personaje **Dio**.

Habilitar a Young Joseph

Completen el juego como **Joseph**.

Super Magnetic Neo

Estos códigos son para utilizar con el accesorio **Game Shark**.

Vidas infinitas

BD4E33B2

00000063

Monedas Zebi extra

1B1F1FAE

C0705041

1B1C1FAE

00000032

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego **Leonardo G. Borghi**, de Rosario, provincia de Santa Fe, **Emanuel Alejandro Lapid**, **Dante Mudassi**, de la provincia de Misiones, **Fabrizio Daniele Caceres**, también de Rosario y **Guillermo Vitale**. Ellos fueron los más veloces y nos enviaron excelentes trucos.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco **gamefanáticos** más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edysoft S.A. de regalo. **Por favor, completá con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

Vos lo pediste

Driver (PC)

Estos trucos para Driver son a pedido de **Martín Russo**, de Ituzaingó, Pcia. de Buenos Aires.

Pista extra

Una vez que hayan derrotado el juego se hará disponible este nuevo nivel.

Coches Veloces

Vayan a alguno de los juegos guardados y seleccionen uno que esté entre los **highscores**, entonces ingresen su nombre como **NJW280172**. A partir de entonces, este truco se hará disponible en la sección de **cheats**.

Invulnerabilidad

Hagan como en el truco anterior, pero ingresen como nombre **RUS3L**. El código se hará disponible en la sección de **cheats**.

Jugar sin policía

Ingresen **WAC271074** como nombre en un **highscore** y se habilitará este truco en la sección **cheats**.

Ver créditos

Como nombre en un **highscore** ingresen **TMR300866**. Este truco se hará disponible en **cheats**.

Hexen II (PC)

Estos trucos van a pedido de **Matías Saggiorato**. No sabemos si funcionarán en la versión demo, pero bueno, con probar no se pierde nada. Ingresen los siguientes códigos en la consola de trucos.

Código = efecto
god = Modo Dios

notarget = Los enemigos no podrán reconocerte.

skill # = Modifica el nivel de dificultad (reemplacen “#” por un número entre 0 y 3).

playerclass # = Cambia la clase de un jugador (reemplacen “#” por un número entre 1 y 2).

restart = Reiniciar el nivel.

name X = Cambia tu nombre (X-nuevo nombre).

clear = Limpia la consola.

give h X = Aumenta el nivel de salud (reemplacen X por un número. El máximo es 999).

give 2 = Da el arma número 2.

give 3 = Da el arma número 3.

give 4 = Da el arma número 4.

impulse 9 = Disponer de todas las armas y todo el mana.

impulse 10 = Cambiar arma.

impulse 25 = Otorga Tome of Power.

impulse 32 = Activa todos los objetos.

impulse 35 = Jugar sin monstruos.

impulse 36 = Congela los monstruos.

impulse 37 = Descongela monstruos.

impulse 39 = Habilita y desahabilita el vuelo.

impulse 40 = Hace avanzar un nivel.

impulse 41 = Aumenta el nivel de experiencia.

impulse 43 = Todas las armas, mana y objetos.

impulse 107 = Usar invencibilidad.

impulse 108 = Usar Glyph.

impulse 109 = Usar Boots.

impulse 110 = Usar Repulsion.

impulse 111 = Usar No Peep.

impulse 112 = Usar Ring Of Flight.

impulse 113 = Usar Force Cube.

impulse 114 = Usar Icon Defn.

impulse 171 = Cambia tu clase a Paladin.

impulse 172 = Cambia clase a Crusader.

impulse 173 = Cambia clase a Necromancer.

impulse 174 = Cambia clase a Assassin.

impulse 299 = Da 20 de cada artefacto.

status = Da información sobre la situación presente.

screenshot = Captura

la pantalla en formato .PCX.

kill = Morir y reiniciar el nivel.

Star Wars Episode I: La amenaza fantasma (PSX)

Estos trucos son a pedido de **Leonardo G. Borghi**, de Rosario, Santa Fe.

Utilizar el sable en situaciones difíciles

Para utilizar el sable bajo el agua o colgado de una soga presionen **Start**, destaquen las armas y seleccionen el sable. Esto ayuda cuando saben que algún enemigo parecerá inmediatamente.

Eliminar a Darth Maul

Hay una manera de derrotar a **Darth Maul** sin necesidad de ponerse en peligro, siempre que cuenten con el lanzacohetes o granadas. Después de que él mate a **Qui Gon**, esperen detrás de la última puerta de energía. Podrán verlo esperando si se asoman. Esperen a que la puerta se abra y disparenle con el lanzacohetes. Esto puede no afectar su indicador de salud, pero le hará daño. Busquen el ángulo correcto y repitan el procedimiento varias veces. Pueden

hacerlo también usando granadas e incluso el láser.

Derrotar al Canciller fácilmente

Cuando caminen fuera del **palcio** siguiendo la pared curva, si saltan, podrán ver al **Canciller**. Dispárenle con su arma de esta manera y podrán evitar enfrentarse con los androides.

24 Hs. de Le Mans (PC)

A pedido de **Gabriel (Max)** van estos trucos para este gran juego de carreras.

Para activar los trucos, tienen que ingresar estas claves como si fueran nombres de corredores.

ALLTHECARSNOW = Obtener todos los autos. Sólo en modo Arcade.

ALLTRACKSPLEASE = Todas las pistas. Sólo para el modo Arcade.

LEMANSOFFERS = Podrán usar cualquier coche de las clases GT1 y GT2 en modo Le Mans.

MAKEITPEASY = Correrán una vuelta en modo **Le Mans** con los otros corredores debilitados.

MAKEITNORMAL = Deshabilita el truco anterior volviendo el juego a la normalidad.

TOYOTA1999 = Podrán usar el equipo Toyota.

1999AUDI = Dispondrán del prototipo de Audi.

19BMW99 = Podrán correr con el prototipo de BMW.

DEBORALM = Dispondrán del equipo Debora.

DEBORACING = Usar equipo Debora en modo Le Mans.

1999CHEATCARS = dispondrán de todos los coches pertenecientes a las clases **GT1** y **GT2** en el modo **Le Mans**.

Vos los enviaste

Bugs Bunny Lost in Time (PSX)

Fabrizio Daniele Caceres nos envió muchos trucos. Entre ellos, esos para **Bugs Bunny**. En todos los casos, deben ir a la pantalla de selección de Era, mantener presionados **L2 + R1** y pulsar la secuencia correspondiente.

Todos los niveles

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado.

A tope de zanahoria

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.

Ver la secuencia final

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo.

Todas las habilidades

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado.

Energía al máximo

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo.

Llave Extra

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

Ver el final completo

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo.

Ver el final incompleto

X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado.

Duke Nukem 3D (PC)

Nuestro amigo **Lautaro Ferreyro** envió estos trucos para compartírselos con todos los lectores. Para activarlos hay que poner el

juego en pausa e ingresar los siguientes códigos.

DNSTUFF: Para obtener todas las armas y municiones.

DNKROZ: Mantiene la salud de Duke al cien por ciento.

DNCASHMAN: Duke tira dinero con la barra espaciadora.

DNVIWEW: Se puede cambiar la perspectiva y ver al protagonista de cuerpo entero. Con los teclas del pad numérico permite ver a Duke desde otros ángulos.

DENCLIP: Permite atravesar las paredes. Sólo funciona la partir de la versión 1.1.

DNMONSTERS: Los monstruos desaparecen cuando Duke los ve.

DNHYPER: Da mayor velocidad.

Need For Speed 2 S.E. (PC)

Estos trucos son cortesía del amigo **Emanuel Alejandro Lapid**. Nos cuenta que hay que ingresarlos en la pantalla principal, y que si lo hacemos correctamente, oiremos un sonido ¡Muchísimas gracias, Emanuel!

FIR2000: Superauto

TOMBSTONE: Auto de rally.

PIONEER: Motor súper poderoso.

GO18: Ómnibus.

GO43: Tiranosaurio Rex.

GO50: Tronco.

VIP: Limusina.

Dragon Ball Z (PC)

Emanuel Calcagno nos envía algunos trucos para este súper juego de **Dragon Ball**. Su e-mail dice así:

"El súper **Kame Kame Ha** se hace con **Abajo, Derecha, Izquierda y D**. El truco de la electricidad para **Piccolo** es **Atrás, Adelante, y D**".

Doom (PC)

Alan Bello, de **Claypole, Pcia. de Bueno Aires**, envió estos trucos. Dice que funcionan en cualquiera de las versiones de Doom para PC. Simplemente hay que tipearlos durante el juego.

IDDQD: Invulnerabilidad. Al tipearlo nuevamente se desactiva.

IDCLEV: Cambiar de nivel.

IDKFA: Disponer de todas las armas y todas las llaves.

Quake 2 (PC)

Nuestro amigo lector **Dante Maddusi**, de **Misiones**, nos envió estos trucos.

GIVE ALL: Todas las armas.

NOTARGET: Los enemigos n pueden verte.

GOD: Inmortalidad.

NOCLIP: Permite volar y pasar a través de las paredes. Hay que desactivarlo para pasar de nivel.

Warcraft 2

Alejandro Lapid también envió trucos para **Warcraft 2**, el conocido juego de estrategia. ¡Gracias Alejandro! Para utilizarlos, lo primero que hay que hacer es apretar **Enter** para activar la consola. Después, simplemente tipearlos.

GLITTERING PRIZES: Da 10.000 de oro, 1.000 de madera y 5.000 de petróleo.

ITS A GOOD DAY TO DIE:

Invulnerabilidad.

NOGLUES: Desactiva las trampas mágicas.

MAKE IT SO: La construcción de edificios y unidades se acelera.

SHOWPATH: Se puede ver el mapa completo.

HATCHET: Los árboles se derriban con sólo dos golpes de hacha.

ON SCREEN: Muestra a los enemigos en el mapa.

EVERY LITTLE THING SHE DOES: Aumenta la magia.

TITLE: Unidades rápidas.

DECK ME OUT: Unidades súper fuertes. Matan a los enemigos de un sólo golpe.

Midtown Madness (PC)

Emanuel Bastrate nos envió estos trucos para este juego de manejo que se complementan muy bien con los de la **página 32** de este número.

Su e-mail dice lo siguiente:

"Mientras estás jugando hay que apretar las teclas **Control, Alt, Shift y F7** y luego escribir:

/nodamage: para que el auto no sufra ningún daño.

/fuzz: inhabilita el radar de la policía.

/big: los peatones se hacen gigantes."

Marvel Super Heroes (PSX)

Nuestro amigo **Leonardo G. Borghi**, de la ciudad de **Rosario**, nos envió trucos para este excelente juego de **PlayStation**. Nos escribe **Leonardo**:

"Para poder jugar con **Thanos** y el **Dr. Doom**, acabá el juego y entrá en la pantalla gráfica de selección de personajes.

Para usar a **Thanos** presioná **dos veces Arriba**, entonces el **puño fuerte**, luego el **mediano** y finalmente el **flojo**.

Para usar al **Dr. Doom**, presioná **dos veces Abajo**, entonces la **patada floja**, luego la **mediana** y finalmente la **fuerte**."



Diego Sasurain



Todo es posible

TOM CRUISE Y SU ÚLTIMO FILM ESTÁN NAVEGANDO POR LA WEB. ENTERATE DE TODO EN ESTA NOTA

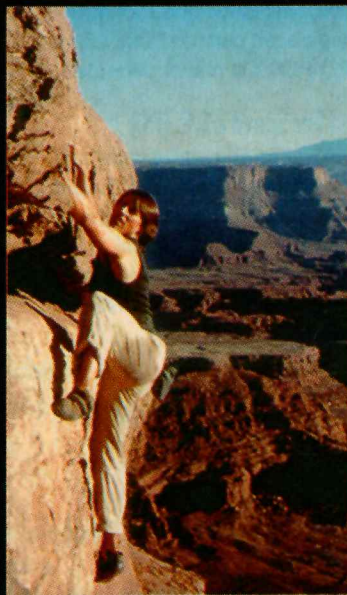
Seguramente no te perdiste **Mission: Impossible 2**, la última del director **John Woo** que tiene como protagonista a **Tom Cruise**. ¿Cuánto sabés de su producción? Veamos...

Tom es un fanático de esta serie de TV que se emitió a fines de los 60 y principios de los 70. En 1996 se propuso llevar la **inteligencia** de este equipo a la pantalla grande y lo consiguió. Su repercusión la convirtió en un éxito mundial. Y claro, llegó **M:12** que gira alrededor de situaciones súper difíciles y sus **efectos especiales** cumplen un papel fun-

damental. Tom Cruise y Paula Wagner –productores de la película– coincidieron esta vez en trabajar bajo la dirección de **John Woo**, un genio de la **acción**. “Recurrimos a gran cantidad de expertos en **computación** para que nos ayudaran a encontrar un diseño altamente **tecnológico** que pudiera darle a la película un aspecto nuevo y atrayente”, dijo Woo. La **fotografía** es impecable y la **edición** le aportó un ritmo vertiginoso: cámara lenta y a la vez, un bombardeo incesante de imágenes. La fórmula reúne **explosiones** que no dejan nada a su paso con saltos acrobáticos y autos que **vuelan** de manera **espectacular**. El talento soluciona problemas sin métodos tradicionales. Todo hace que el espectador quede “atormillado” a la butaca. En la **Web** vas a encontrar más información, fotos y **trailers** de la peli.



Lorena Blázquez



Cruise decidió hacer él mismo las escenas más difíciles sin utilizar dobles. ¡Miralo en la Red!



John Woo rodó en E.E.U.U. y Australia

<http://www.hollywood.com/mi2/index.html>
<http://www.uip.com/>
<http://www.missionimpossible.com/>

New

Reply

Reply All

Forward

De: BillikenCompu

A: Vos

Asunto: No te pierdas la oportunidad
de escribir en tu revista.

A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando. Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores. ¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista. Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.

Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

On line en dos ruedas

LOS SUEÑOS DE UN APASIONADO DE LA BICI SE HACEN REALIDAD EN INTERNET

José vive en Buenos Aires, rodeado de bicicletas. Deportivas, de carrera, de paseo, simples o complicadas, ninguna parece tener secretos para él. Y ahora la Internet tampoco le resulta extraña. Su pasión por las bicis se advierte en las páginas de www.rayos.com.ar, donde hay un poco de todo: **consejos** para

los que quieren pasear, **datos técnicos** de modelos "difíciles", información sobre **primeros auxilios** o un sector donde vender **bicis usadas**.

Cuando le preguntamos cómo comenzó, nos dijo: "Arranqué en el año 1980. Con 18 años y muchos interrogantes e ilusiones".

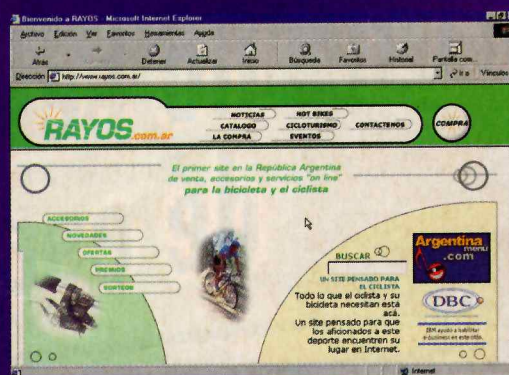
Más tarde José D'Ambrosio conoció Internet y en abril de 1999 comenzó a dar vueltas a su idea: poner sus conocimientos y su pasión por las bicis, los datos y su experiencia al alcance de todos. Una de las cosas que más lo preocupan es que mucha gente compra una bicicleta sin que nadie la asesore. Y no es chiste: una bici que no corresponde al físico del usuario puede ser perjudicial para su salud. "Si tenemos en cuenta que un rodado 20 se estima para un usuario de 7 años en una *mountain bike*, no es lo mismo en una *freestyle* (saltos y piruetas) que también es de rodado 20, donde el mayor referente, Matt Hoffman, salió campeón con 25

años..." El sueño cibermético se comenzó a transformar en páginas con **links** en octubre del 99. En mayo de 2000 el sitio estaba a disposición de todos, y los fanáticos de México o de Uruguay entraron a la primera bicicletería virtual, que tiene su base en un rincón de la bicicletería de barrio, donde José atiende como siempre.

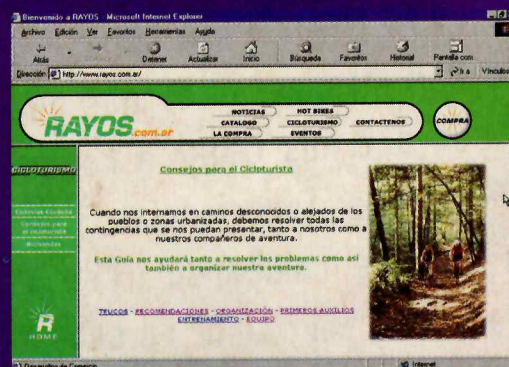
Rubén Borlenghi



La compu y el módem son los dos nuevos amigos de José D'Ambrosio. Su papá es un experto que domina el taller.



Rayos.com.ar, que cuenta con el apoyo de IBM, ofrece respuestas a todos los curiosos.



años..."

El sueño cibermético se comenzó a transformar en páginas con **links** en octubre del 99. En mayo de 2000 el sitio estaba a disposición de todos, y los fanáticos de México o de Uruguay entraron a la primera bicicletería virtual, que tiene su base en un rincón de la bicicletería de barrio, donde José atiende como siempre.





Fotos: Juanjo Bruzza Producción: Carolina Urresti

Foto Luna: NASA/JPL

En la *biciWeb* hay modelos para todos, desde el chico que quiere pasear hasta el deportista especializado en triatlón.

¡Basta de cables!

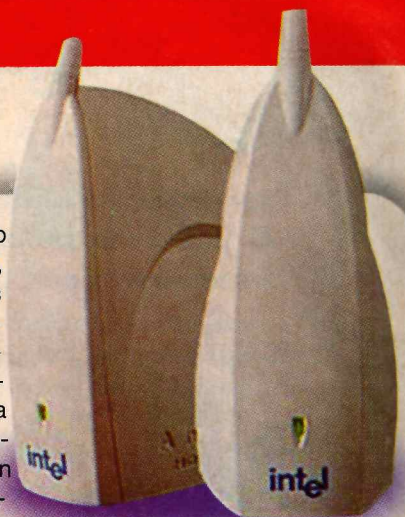
LLEGAN SOLUCIONES PARA REDES CASERAS

AnyPoint, un gran amigo

● Es pequeño, más chico que un teléfono, pero muy poderoso. Tiene un transmisor-receptor de **radio** y es ideal para conectar las PC de una casa que tiene varias computus

(como la de tu cuarto y la que usan tus padres). Es un producto de la empresa **Intel**, que presentó una completa línea de accesorios para que desaparezcan los cables y puedan trasladarse las computadoras de un lado al otro. Además de este equipo, que se comunica con la

máquina por medio del conector **USB**, hay tarjetas para las *notebook* y controladores de impresora. Ya podés llevarte la compu a todos lados y compartir los juegos con tus amigos fácilmente.



Sólo para Internet

● Esta es una máquina diseñada para conectarse a la red de redes. Se llama **dot.station** y tiene una pantalla de alta resolución don-

de se muestra el ancho de la página Web completa. Además del acceso a la **www**, se puede usar **correo electrónico**, hablar por **teléfono** y usar **programas** para organizar los gastos de la casa y las agendas de sus dueños. Diseñada para los que quieren "internetear"

pero no quieren manejar una computadora completa, será ofrecida por algunos proveedores de Internet **junto con el abono** al servicio. Es otro invento de **Intel**, la especialista en microprocesadores, que además anunció que ya sale el **Pentium 4**. ¡A prepararse!

Entrá al mundo de

POKÉMON

MIRÁ EL VIDEO Y CONTÁNOS CUÁNTO SABÉS

Super Promo

Preguntas mágicas

1- ¿Qué es una carta Pokémon promocional (*promo card*)?

2- ¿Cuál es la única manera de la que se puede conseguir la carta de MEWTWO?

3- ¿Qué nuevo Pokémon se presenta en la Película?

4- ¿En qué se diferencia

de los restantes Pokémon?

5- En los mazos del Juego de Cartas Intercambiables, vienen 3 tipos de cartas ¿cuáles son?

6- ¿Qué significan los puntos

de impacto (IP o PI) en una carta Pokémon?

7- ¿Qué cartas utiliza el entrenador para apoyar a sus Pokémon?

8- ¿Cuál es el sueño de un entrenador de Pokémon?

9- ¿Qué diferencia a un entrenador de un maestro Pokémon?

10- ¿En qué se transportan los Pokémon?

Premios: 10 kit de Pokémon

Cada kit contiene:
Un video de "POKÉMON, LA PELICULA" + un CD

de Pokémon + un coleccionador con paquetes de figuritas y un mazo de cartas Pokémon intercambiables.

Carta o e-mail

Contestá estas diez preguntas numeradas y mandalas junto con tus datos (nombre, apellido, dirección, código postal, teléfono, e-mail) a **Billiken Compu**, Azopardo 565/ 1307 Capital. Hay plazo hasta el 10 de agosto. ¡Suerte!

*Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición de **Billiken Compu** N° 12, de septiembre.

PARTICIPÁ Y GANÁ



CÓMO ARREGLAR
ALGUNOS
"CAPRICHIOS"
Y SEGUIR COMO
SI NADA HUBIERA
PASADO...

Primeros auxilios



Todos saben que la Mac es súper estable y además resulta más fiel que otras PC. Pero la pobre Mac no deja de ser una compu y de vez en cuando se encapricha y no quiere andar. Acá van ayuditas infalibles:

1- La Mac se colgó y no arranca

Cuando hay problemas entre programas abiertos al mismo tiempo, aparece un mensaje con el dibujo de una bomba indicando un **error del sistema**. Entonces hay que **reiniciar**. Presioná a la vez las teclas **Command** (la manzanita), **Shift** (mayúsculas) y **Encendido**. (existen dos clases de sistemas operativos y teclados Mac, en inglés y castellano). ¿Durante el reinicio un mensaje indica que la Mac no se apagó correctamente, y ahora funciona bien? Podés abrir **Paneles de Control** y desactivar la casilla de advertencia, para evitar que cada vez que se encienda el equipo aparezca ese mensaje. Luego intentá recuperar los datos que no habías guardado, abriendo el programa con el que estabas trabajando. En algunos casos aparece el último archivo que usaste, con las modificaciones logradas hasta el más reciente **guardado automático**.

Si el programa que usabas no tiene esta opción, ¡perdiste!

2- Un programa no abre

Leé el cartel de error. Tal vez ese programa era una versión de prueba que venció. En este caso, comprá la versión definitiva o bajá otra prueba desde Internet.

Si no hay suficiente memoria disponible, podés:

- Cerrar otros programas
- Reiniciar el equipo sin algunas de las **extensiones**, que ocupan memoria. Se deshabilitan desde **Paneles de Control/ Extension Manager** (Gestor de extensiones).

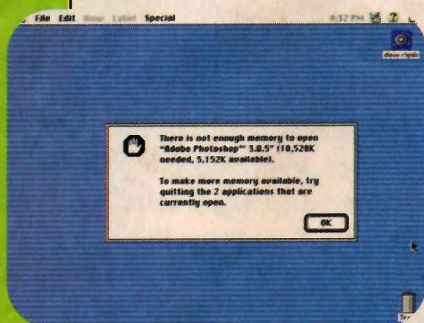
- Abrir la ventana **Get Info** (Obtener información) y minimizá el "tamaño preferido". Para cerrar un programa que no responde, presioná a la vez las teclas **Command** (manzanita), **Option** (Alt) y **Escape**.

3- Se dañó el disco

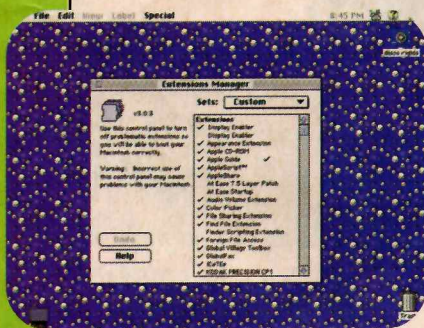
Existen algunos programas que permiten arreglar daños superficiales. El **Disk First Aid** (www.apple.com) sirve para revisar un disco y hacer un primer arreglo. Si

tenés una Mac nueva, ya viene cargado. Si no, lo podés bajar gratis de www.download.com. Muy útil es **TechTool** (www.micromat.com) para arreglar archivos dañados. Si querés seguir probando revisá el "hiperarchivo" del MIT (Massachusetts Institute of Technology): hyperarchive.lcs.mit.edu. Y si el disquete no sale de la disquetera, reiniciá. Si no lo hace, apretá el botón de tu mouse mientras arrancás. ¿No salió? Probá con un ganchito de alambre o rezá :-).

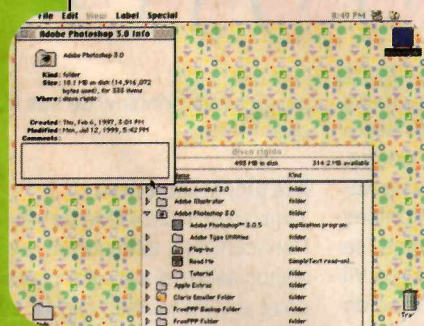
Flavia Tomaello



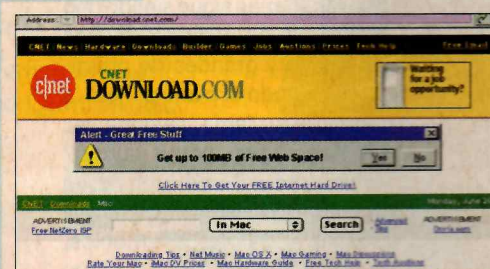
Así se avisa la falta de memoria para más programas.



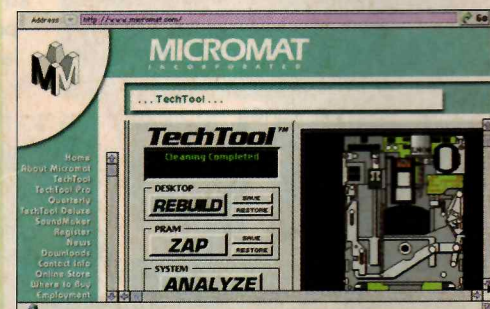
En este cuadro se eliminan extensiones de un programa.



Get info te da los datos del archivo que indiques.



En estos sitios Web encontrarás los programas gratuitos que te pueden ayudar con la Mac, como el **Disk First Aid**.



LA PIZZA ES HOY
SINÓNIMO DE FIESTA.
SU HISTORIA
SE REMONTA
A TRES MIL AÑOS
DE PERIPLO
POR EL MUNDO.
EN LA RED
TAMBIÉN OCUPA
UN SITIO
IMPORTANTE.
¡SERVITE!

0h, la pizza! En todas sus formas sigue siendo uno de los platos predilectos de chicos y grandes de prácticamente todo el planeta. Pero, a pesar de su fama, ¿alguna vez te preguntaste cómo surgió? Tómala nota... Según consta en documentos históricos, relieves, frescos y demás testimonios, puede afirmarse que sus orígenes se sitúan en torno al Mar Mediterráneo. Estas civilizaciones elaboraron distintas formas de hogazas aplastadas -similares a las **pizzas** de hoy- y que tenían, en el amasijo harinero de varios cereales, agua y los más variados condimentos, constituyendo una fuente de ali-

mento fundamental.

Tanto en Egipto, Grecia o la antigua Roma, la preparación de su comida básica recuerda -por composición y cocción- a la humeante pizza que tanto nos atrae actualmente. En el antiguo Egipto era costumbre celebrar los cum-

pleaños del faraón sirviendo una aplastada y condimentada masa con hierbas aromáticas. Herodoto, gran historiador griego, transmite en sus crónicas de viajes unas recetas babilónicas similares. Las referencias se suceden, y hasta en el siglo VII a.C. Archiloco -conocido como el poeta-soldado- en unos versos nos informa que tiene su "hogaza amasada" en la lan-

za, alimento principal de sus tropas.

A la piedra con queso

También en la Edad Media y en el Renacimiento, tentando al gusto aristocrático así como al popular, entre los banquetes reales y la mesa del pobre, la palabra **pizza** ya está presente. En los siglos siguientes se descubren distintas formas locales de este término

Un éxito redondo





UNA PIZZA EN CADA ESQUINA

Las primeras dinastías de pizzeros napolitanos surgieron hacia 1780, cuando se funda "Pietro... e basta così" ("Pedro... y ya basta"), cuya tradición continúa junto a sus colegas de la antigua Pizzeria Brandi. Más tarde, en 1972, una nueva forma de pizza surge en los EE.UU., **Pizza Hut** que abre sucursales en todo el mundo y cotiza en la Bolsa de Nueva York.

que indican variaciones culinarias, desde el dulce al salado, y con diferentes métodos de elaboración.

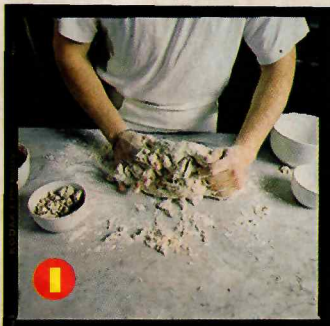
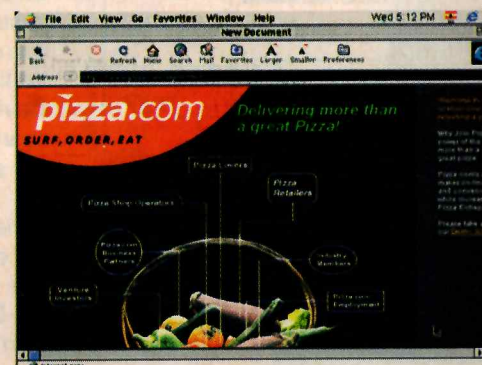
Los longobardos, llegados al sur de Italia, tras de la caída del Imperio Romano, habían llevado las búfalas que, encontrando un ambiente ideal en esa región, abastecían de leche para la creación de la mozzarella. Y es así como en una de las ciudades más coloridas del Mediterráneo, la bella **Nápoles**, es donde se hallará el punto de partida para su difusión hacia el resto de los continentes. ¡De ahí la célebre **napolitana**!



Más tarde, Colón ayudó tras su gran descubrimiento del Nuevo Mundo, a incorporar otro ingrediente fundamental: ¡el **tomate**! A partir de esta combinación "mágica", la pizza se popularizó de tal manera que comenzó a ser vendida en las calles de la ciudad, hecha en hornos de leña. Y comenzó la gran aventura que dio la vuelta al mundo.

Patricia Delmar

La Red ofrece gran variedad de información sobre la famosa pizza. Basta navegar por los sitios italianos y en pocos minutos se abre el apetito...



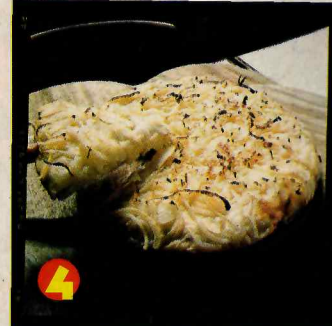
La base de la pizza incluye harina de trigo, levadura, un poco de agua y sal.



Fundamental: dejar que haga efecto la levadura y la masa aumente su tamaño.



Una vez lista la base, llega el momento de agregar los ingredientes a elección.

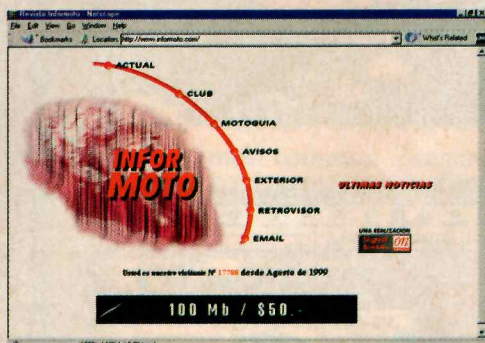


Calentar bien el horno, luego introducir la pizza y dejar que se derrita la mozzarella.

<http://www.pizzahut.com.sv/NewFiles/home.html>
http://www.pizza.it/ricette/ricetta-week/Frame_archivo.htm
<http://www.pizzahut.com.sv/NewFiles/home.html>
<http://www.pizza.it/es/storia-pizza.html>
<http://www.pizza.com/signin.html>
<http://users.iol.it/vincenzoandrei/>



Las motos y



La revista argentina **InforMoto** tiene su página Web en www.informoto.com



La **Asociación de Motociclistas Americanos** cuenta con un museo de clásicas: www.amadirectlink.com

INTERNET TIENE MUCHOS ESPACIOS DESTINADOS A LOS FANÁTICOS DE LAS MOTOS

A pesar de que las primeras motos aparecieron en Europa alrededor de 1901, fueron dos amigos en los Estados Unidos los que les dieron el gusto a todos los que estaban cansados de pedalear: **William Harley** y **Arthur Davidson** tenían 21 años cuando empezaron a diseñar en 1903 –con la ayuda de algunos amigos y parientes y de herramientas elementales– una moto que haría historia: la **Harley-Davidson**.

La moto tuvo muchos roles

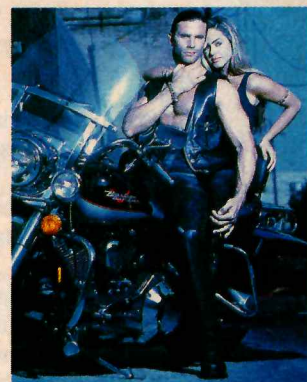
durante su historia: fue desde un símbolo de rebeldía para los jóvenes de décadas anteriores hasta una forma de repartir pizzas, empanadas o cualquier otra cosa hoy en día.

El deporte también se fijó en este vehículo de dos ruedas y aparecieron competiciones relacionadas con las motos: hay carreras –los buenos modelos tienen una gran velocidad– y también juegos para ver cuál de los participantes hace las mejores piruetas y los saltos más raros arriba de una moto.

Todos en la moto

Muchos actores, deportistas y cantantes se mostraron amantes de la velocidad en dos ruedas. Desde **Marlon Brando** –un actor muy conocido por tus padres y abuelos– hasta los valientes **Arnold Schwarzenegger**, **Sylvester Stallone** o **Mel Gibson**,

pasando por el cantante de **blues Pappo**. La lista de famosos sobre motocicletas es interminable. Hasta **nuestro Isidoro Cañones** apelaba a una moto prestada cuando el tío no le cedía el auto.



Un motoquero relindo y famoso: Lorenzo Lamas.

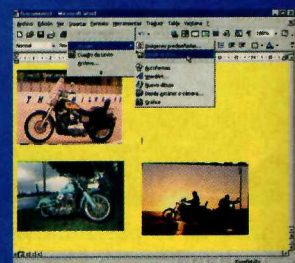
En todo el mundo existen asociaciones, clubes de usuarios y entidades que ofrecen a los motociclistas –o “motoqueros”, como a ellos les gusta que los lla-

El ciberinforme

Si te gusta coleccionar fotos de tus motos favoritas, con un poco de paciencia y de la mano de **Word** podés tener un **catálogo** muy ordenado. Comenzá por bajar las fotos de la Web o escanearlas. Luego abrí un documento nuevo de Word.



Usando la opción **Imagen** del menú **Insertar**, ubicá la primera foto. Luego aplicá la segunda, y para moverla junto a la anterior, hacé doble clic sobre la foto. Eso abre el cuadro de diálogo **Formato de imagen** y podrás ubicarla donde prefieras. Fácil, ¿verdad?



mouse



men- la posibilidad de reunirse, conseguir ayuda ante un problema y realizar viajes conjuntos. En moto, por supuesto.

Internet también ofrece páginas y portales dedicados al tema, en las que se encuentran fotos, información, datos técnicos y hasta juegos. De esta manera, si sos muy chico para manejar una, por lo menos te podés sacar el gusto "virtualmente".



Walter Adrián Duer

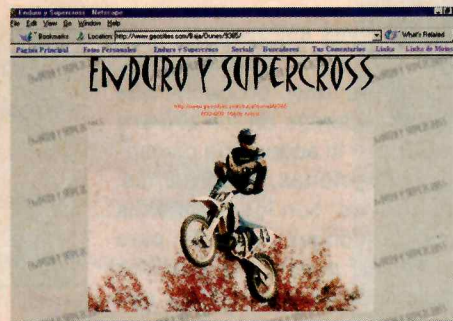


Los fanáticos argentinos de las motos tienen toda la información en un portal local especializado en ello: www.mxargentina.8k.com

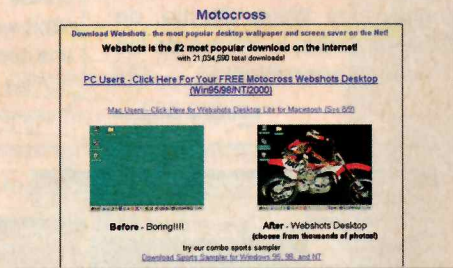
En estos sitios podés encontrar datos y fotos sobre carreras y piruetas. ¡También podás elegir imágenes para tu pantalla!



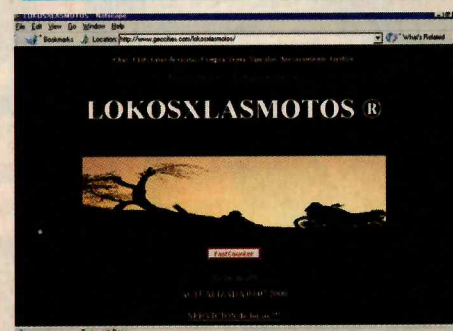
Harley-Davidson tiene un site súper completo. Los afortunados que usan una de sus motos, lo visitan como si fuese una especie de club: www.harley-davidson.com



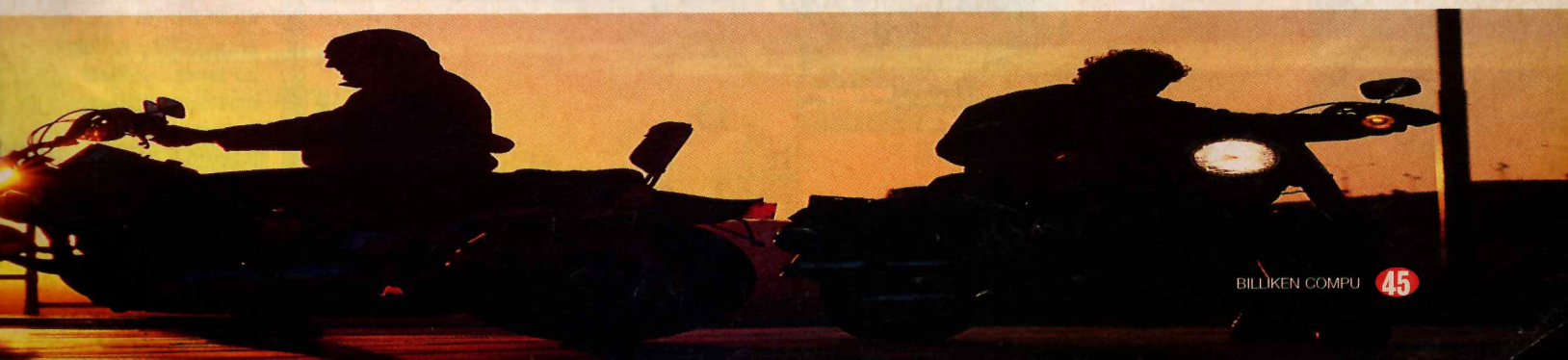
www.geocities.com/baja/dunes/9385



www.files.webshot.com/direct/motocross/webmoto.html



www.geocities.com/locosxlas motos





Trucos sorprendentes

CONTROLÁ EL VOLUMEN, AGREGÁ ECO Y CAMBIÁ SECCIONES DE TUS GRABACIONES

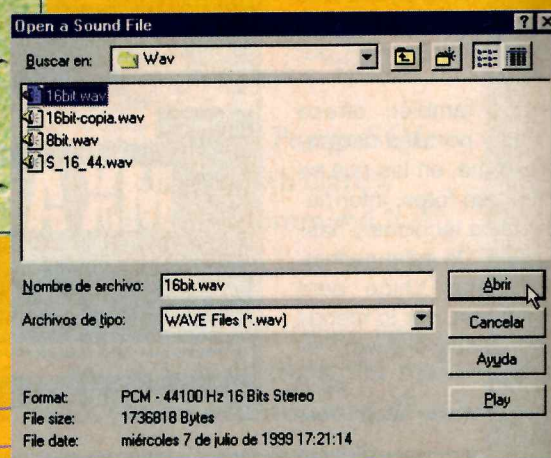
Si vas estrenar placa de sonido... revisá la caja; es muy probable que además de los **drivers** el CD que la acompaña contenga **aplicaciones**. Recordemos: los **drivers** son los programas que la compu necesita para "manejar" a un accesorio. Una **aplicación** es un programa que se emplea para realizar alguna tarea. **Word** o **Photoshop** son aplicaciones. Entre las que se venden junto con las placas de sonido está **Wave Studio**, de **Creative Labs**, la fábrica de las famosas **Sound Blaster**.

Micaela Blanco



Ya podés abrir un archivo

Instalar **Wave Studio** es simple y se hace tras cargar los **drivers**. Para practicar, abrí uno de los archivos de muestra que se incluyen, como **16bit.wav**, y para no arruinarlo con pruebas, hacé una copia. Se abrirá una ventana con herramientas, con las formas de onda del contenido sonoro.



Llegó la hora de agregar eco

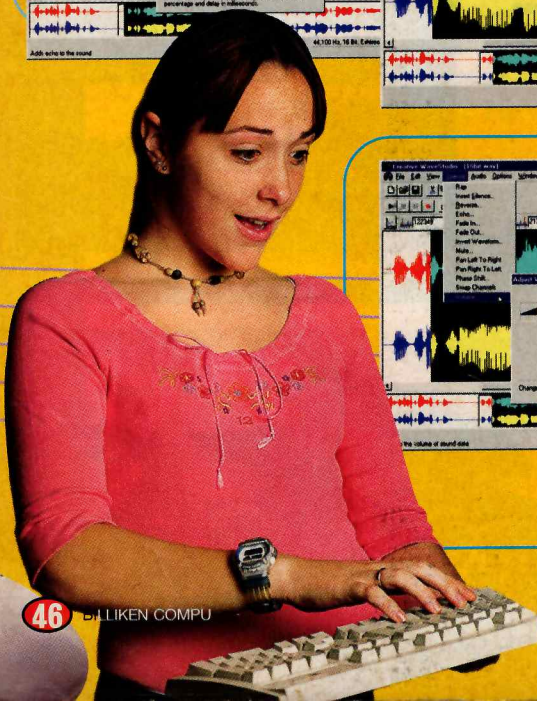
El trabajo para **modificar** el contenido de un archivo **wav** se llama **edición** y se comienza por "pintar" un segmento arrastrando el **mouse** sobre él. Luego debés abrir la herramienta **Echo** del menú **Special**. Cambiá la cantidad de **milisegundos (msec)** para aumentar el eco. Para aceptar, cliqueá en **OK** y verás los cambios en el dibujo de las ondas sonoras representadas en la ventana grande. Vamos al siguiente paso...



Cambiá el volumen

Continuá la edición modificando el volumen (1) de una sección. Durante la reproducción (apretá **Play**) verás un indicador de volumen (2) a un costado de la pantalla. Un icono indica el tipo de archivo (3) y la delgada barra vertical (4) muestra el comienzo y el final de la sección editada.

¿Qué tal quedó?



DICCIO-ENTER

NO PODÉS DESCONOCER
ESTOS SIGNIFICADOS

internet

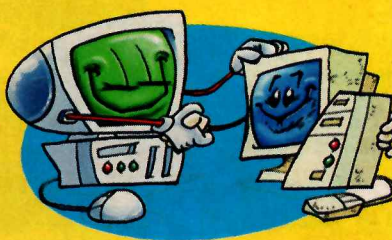
MP3: Es un sistema de compresión de señales de sonido. La sigla se forma así porque es la parte 3 de una norma producida por un grupo de expertos llamado

MPEG. Es el formato en que se graban muchos archivos musicales que se descargan de Internet para escucharlos en reproductores especiales.



Host: Es la palabra que distingue a las computadoras preparadas para guardar y entregar información a otras, mientras están conectadas a una red. El equipo que es consultado y tiene los datos es el **host**. La máquina desde la que se hace la consulta en ese momento está trabajando como **terminal remota**. Dentro del sistema de Internet, cada **host** recibe un número identificador.

TCP/IP: Son las iniciales de **Transmission Control Protocol/Internet Protocol**, el grupo de protocolos de comunicación que se usan para conectar máquinas **host** en la Internet, y lograr que se "entiendan" y entreguen información. En este caso, un protocolo es (aproximadamente) un conjunto de reglas.



Link: La palabra significa (en inglés) algo así como **vínculo** o **conexión**. En los sistemas de hipertextos que encontrás en la **WWW**, los **links** son las palabras subrayadas o marcadas con color que te llevan a otra parte del documento o a otra página. En algunos navegadores la dirección del **link** aparece escrita en una barra en el borde inferior de la ventana.



01
02
03



OFF

ON

DICCIO-ENTER

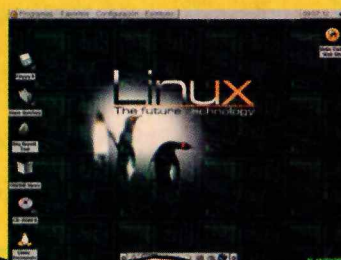
SORPRENDETE CON LOS
MISTERIOS DE TU HARD

compufierros



TIFF: Es una sigla formada por las iniciales de **Tagged Image File Format**, que puede traducirse aproximadamente por "formato de archivo de imagen asignada". Es un tipo de archivo de imagen muy usado por los profesionales de diseño gráfico, tanto los que utilizan Macintosh como los que emplean PC. Cuando uses tu programa favorito de dibujo y grabes tu trabajo como "imagen TIFF", podrás seleccionar si será un archivo normal o comprimido. Los usuarios de PC usan la extensión "TIF" con tres letras porque el sistema operativo de esas máquinas graba todas las extensiones con tres caracteres.

LINUX: Es un sistema operativo muy estable (eso significa que no se "cuelga" como otros que usamos más seguido...) y que fue inventado por **Linus Torvalds**, un joven finlandés. Él y un amplio grupo de **voluntarios** lo mejoran y diseñan aplicaciones que se distribuyen gratuitamente o a muy bajo precio. Su instalación es algo complicada pero una vez en funcionamiento, es excelente.



Gigabyte: Es la unidad actualmente usada para expresar la cantidad de bytes que se pueden grabar en un disco rígido, pero se puede aplicar para indicar la cantidad de memoria ocupada en una computadora. Cada **gigabyte** equivale a 1.073.741.824 bytes,



y esa cantidad se obtiene elevando el número 2 a la potencia 30. También se puede expresar como 1024 **megabytes**. Si todavía no te mareaste con tantos números, te contamos que su abreviatura es **GB** y su sobrenombre es "giga".

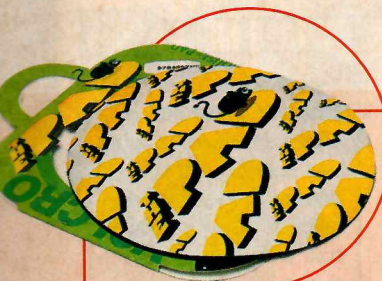


Disco ZIP: Es el nombre de una clase de disco de memoria para computadora. Su diámetro es un poco mayor que el de los disquetes comunes, casi diez centímetros, y el espesor del envase es como dos disquetes. Mientras un **floppy** común puede contener 1,4 MB, en los discos ZIP caben unos 100 MB. Para grabarlos se usa una máquina especial que puede ser externa o instalarse dentro de la compu. Hay modelos para PC o Mac. En las PC los modelos externos se pueden conectar al puerto paralelo; en las Mac se usa el conector SCSI y hay equipos ZIP con ficha USB para ambos tipos de compu.

cyber shopping



ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL MERCADO



Este *mouse pad* (la almohadilla para el ratón, como dicen en España) es un producto de la empresa **Velcro**, los fabricantes del conocido "abrojo" que cierra muchas prendas de ropa, carpetas y otros objetos de uso diario. Esta vez presentan un *pad* circular, hecho de **neoprene** (un plástico especial) que según afirman se desgasta mucho menos y ensucia muy poco al *mouse*.

**NO ES
CUALQUIER
PAD**

**PRECISIÓN
PARA
PC Y MAC**

Cada día los escaners son más simples y con mejor resolución (que es la capacidad de reproducir muy bien detalles pequeños). Una muestra es el **Optic Pro U 12**, que puede registrar originales de tamaño A4, carta y objetos sólidos. El *software* que se entrega con el escáner incluye un programa de manejo de imágenes y el conocido **Text-bridge** de **Xerox**, para reconocimiento óptico de caracteres.



**EL RATÓN
DEL FAMOSO
RATÓN**

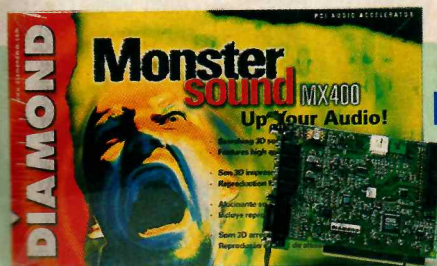


Si un personaje se merece que fabricaran un *mouse* con su imagen, ese es Mickey. Además, junto con el **Mickey Mouse Computer Mouse** la empresa Disney entrega un CD-ROM con la versión demo de **Artista Mágico**, un programa para dibujar y colorear, ideal para divertirse durante horas. El accesorio se conecta a puertos serie y también a los más modernos PS/2.

**VOCES PARA
LA PC**

Si te gusta el **karaoke** y ya conseguiste temas grabados para tu compu, este accesorio puede ser ideal. Es el kit de **micrófono inalámbrico Edifier**, que contiene además del micrófono, una ante-

na especial, el receptor con enchufe para preamplificador o placa de sonido, un cable para usarlo como micrófono común y las baterías para operar el equipo.



**EN CUATRO
CANALES**

¿Una placa de sonido capaz de manejar hasta seis parlantes y reproducir en **Dolby** estéreo, como en el cine? Es lo que podés conseguir con la **Monster Sound MX400** de Diamond, los mismos fabricantes de los reproductores Rio Player para MP3. Además de ofrecer cuadrafonía verdadera y 320 voces distintas en sistema **Wavetable**, está acompañada del programa **Mixman Studio** para mezcla de sonido. La distribuye Computer Factory.



New Reply Reply All Forward Add Contact Delete Contacts Find Send & Receive Preferences

ESCRIBINOS Y CONTANOS MÁS SOBRE VOS, TUS PREFERENCIAS EN COMPUTACIÓN Y LOS TEMAS QUE MÁS TE INTERESAN. PODÉS MANDAR DIBUJOS, FOTOS Y COMENTAR LA REVISTA.

Queridos amigos:
Mi nombre es **Ligia** (alias Cacharro) y les escribo para contarles que la revista está súper. Me gustan mucho las notas porque estoy aprendiendo un montón. Hace poco que me compré la compu y la revista me resulta muy útil. Les mando un dibujo a todos los que hacen Billiken Compu. Espero que les guste mi dibujo del conejo más simpático.



Hola: soy el papá de **Mariano y Ariel Ramírez** y quiero saludarlos a través de ustedes por sus 7 añitos cumplidos hace unos días. La revista está muy buena. Sigán así porque a los chicos les gusta con locura y esperan ansiosos todos los fines de mes para poder tenerla...

Hola, amigos de Billiken Compu: Me llamo Alejandro y soy de Capilla del Señor (provincia de Buenos Aires). Quería decirles que la revista está re re buena. Sigán así. ¡Chaaaaaaau!

¡Hola! Soy **Maria Clara Cornet**, tengo 11 años, voy a 6to. grado y vivo en Santa Fe. Tengo una hermana que se llama Jéssica de 14 años y las dos les queríamos decirles que nos encanta la revista. La compramos desde que salió. La que más nos sirvió fue la que traía el C.D. n° 6 con el **Diccionario Multilenguaje**, porque en la escuela nos dan mucho inglés. Les mandamos muchos besos y ¡suerte!

¡Hola! Soy **Alan Bello**, tengo 14 años, de Claypole, Buenos Aires. Les escribo por dos cosas: primero, para felicitarlos por la revista que está grandiosa. Y segundo, para que chicas y chicos entre 14 y 16 años me manden email. Espero que se pongan las pilas y me escriban. Sigán así que van ¡excelente! Saludos.
alanbe@web-mail.com.ar

Soy **Juan José Zara** y les agradezco el premio de Norton Internet Security, estoy recontento porque es bueno que detrás de tu revista favorita encuentres gente que te quiere...

Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu e-mail o dirección postal, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Además de nuestras direcciones de e-mail, que están abajo, podés escribirnos a: **Azopardo 565, (1307), Capital.**

117 message(s), 117 displayed

4 de septiembre se lanza otra gran carrera



¿Ya estás esperando el número que viene? Bueno, prestá mucha **atención** y andá calentando los motores, la **carrera** sigue... con mejor tiempo, menos frío y todavía más **novedades** que te van a interesar especialmente. Además, y como siempre, de regalo un **juego** buenísimo. No te la pierdas. Ponete el casco y ¡adelante! La emoción llega a la **meta**.

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: [para juegos y trucos](mailto:para juegos y trucos@atlantida.com.ar) supiegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!



\$14

\$10⁵⁰

\$7

\$3⁵⁰



\$3²⁰



\$3



\$2⁵⁰



\$2



\$1⁵⁰



POR \$ 24,90 + IVA TENÉS LA TARIFA PLANA DE ADVANCE. SIEMPRE QUE TE COBRAN MENOS, ES PORQUE TE DAN MENOS.

Internet sin límite de tiempo. Máxima velocidad, con acceso desde cualquier lugar del país, acceso 0-610*, soporte técnico gratuito a través del 0-800, cargo de conexión bonificado, Roaming Internacional, tres casillas de e-mail POP3 y la posibilidad de publicar tu propia página. No lo pienses más, Advance es la mejor opción para conectarse a Internet. Llamá gratis al 0-800-222-3826 o consultá en los Centros Comerciales de Telefónica o a nuestros representantes.

* Válido únicamente en lugares donde haya acceso a través del 0-610.

Una empresa de

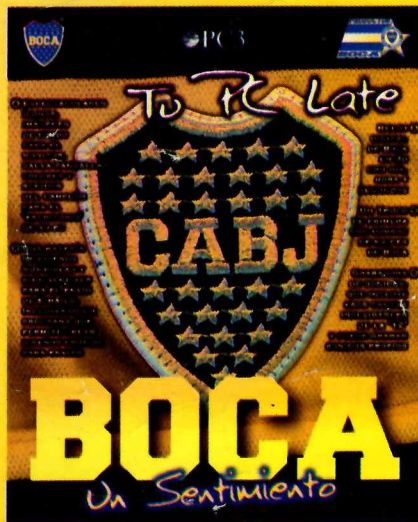
Advance

Máxima velocidad en Internet.
www.advance.com.ar

Telefonica

Boca CD's

River CD's



Boca Un Sentimiento CD en Caja

Incluye: Salva-pantallas
Imágenes, íconos,
colores y sonidos;
Reloj digital;
Diseños para enviar por
E-mail y un programa
para crearlos;
Truco de Boca;
Grabadora de sonidos
con cantos inolvidables



Boca Una Pasión CD en Caja

Incluye:
Agenda;
Calendario;
Salva-pantallas;
Diseños para enviar
por E-mail;
2 Solitarios;
Sonidos Inolvidables

Versiones reducidas en CD

Boca PC Total



Boca Agenda & E-mails



River El Más Grande CD en Caja

Incluye: Imágenes, íconos,
Salva-Pantallas,
colores y sonidos;
Reloj digital;
Diseños para enviar
por E-mail y un programa
para crearlos;
Truco de River
Grabadora de sonidos
con cantos inolvidables

Tu PC también tiene
que ser del más grande!



River El Campeón del Siglo CD en Caja

Incluye:
Agenda;
Calendario;
Salva-Pantallas;
Diseños para enviar
por E-mail;
2 Solitarios;
Sonidos inolvidables

Hacé Millonaria a tu PC!



Versiones reducidas en CD

River PC Total



River Agenda & E-mails



Adquirilos en casas de computación
y locales de venta de CD's



Rodríguez Peña 535 P.B. Cap. Fed. 4375-4437/8
E-mail: soporte@pc3.com.ar www.pc3.com.ar